

# Roblox 이용 약관

발효일: 2025년 1월 6일

마지막 업데이트일: 2025년 1월 6일

[소개](#)

[사용자 약관](#)

[크리에이터 약관](#)

[부록 A\(중국\)](#)

[부록 B\(일본\)](#)

[부록 C\(유럽연합/유럽 경제 지역 및 영국\)](#)

[부록 D\(베트남\)](#)

달리 명시되지 않는 한 영어 버전이 기본 문서입니다. 번역본은 이해의 편의를 위해 제공됩니다.

## ▼ 소개

### 상상력과 창의력이 지배하는 Roblox 유니버스에 오신 것을 환영합니다!

Roblox Corporation과 지정된 자회사("Roblox", "당사는" 또는 "당사들")는 Roblox 웹사이트(www.roblox.com)와 그 관련 플랫폼(통칭하여 "플랫폼") 및 웹사이트, 애플리케이션, 포럼, 콘텐츠, 기능, 제품 및 서비스를 포함한 다양한 기능과 서비스(플랫폼과 함께 "서비스")를 제공하여 사용자("사용자", "귀하의" 또는 "귀하가")가 플레이, 제작 및 연결할 수 있도록 허용합니다.

본 사용자 약관을 수락함으로써 귀하는 다음 각호의 사항에도 구속됨에 동의하게 됩니다.

- 서비스에 액세스하는 모든 사용자에게 적용되는 Roblox 크리에이터 약관, Roblox Studio 사용, 체험 및 가상 콘텐츠 제공(아래에 정의됨), 서비스에서의 음악 사용과 같은 항목을 다룹니다.
- 당사가 귀하에 관해 수집하는 정보, 해당 정보를 보호하는 방법 및 해당 정보가 사용되는 방식을 설명하는 Roblox [개인정보 처리방침](#).
- 사용자에게 기대되는 행동 기준을 설명하고 서비스에서 금지되는 행위를 개괄하는 Roblox [커뮤니티 규정](#).
- 체험과 연관된 콘텐츠 연령 등급 및 콘텐츠 디스크립터에 관한 정보를 제공하는 콘텐츠 라벨.
- 미국 사용자의 경우 귀하와 Roblox 간의 분쟁을 해결하는 방법을 명시한 Roblox 중재 합의(제11절). 특히 본 Roblox 약관은 구속력 있는 개별 중재 합의 및 집단 소송 포기 조항을 포함합니다. 즉, 개별적으로 또는 집단 소송의 일부로 법정에 소송을 제기할 권리를 포기한다는 의미입니다.

약관은 귀하와 ROBLOX 사이에 체결되는 법적 구속력이 있는 계약이므로, 서비스를 이용하기 전에 ROBLOX 약관을 유의해서 읽으시기 바랍니다. 서비스를 이용하는 경우, 귀하가 귀하의 거주 국가 및 주에서 법률상 성년에 이르렀으며, 귀하가 ROBLOX 약관을 이해하고, 수락하며, 약관의 구속을 받고, 이를 준수하기로 동의한 것으로 간주됩니다. ROBLOX 약관에 동의하지 않는 경우, 귀하는 당사의 서비스를 이용해서는 안 됩니다.

귀하가 귀하의 거주 국가 또는 주에서 법률상 성년에 이르지 못한 경우("미성년자"), 서비스를 이용하기 전에, 귀하의 부모 또는 법률상 보호자가 반드시 ROBLOX 약관을 읽고, 이에 동의해야 합니다. 미성년자가 서비스를 이용하도록 허락하는 경우, 해당 미성년자의 부모 또는 보호자는 ROBLOX 약관의 적용을 받게 되며, 가상 콘텐츠 구매 등 서비스상에서 이루어지는 미성년자의 모든 활동에 대해 책임을 지기로 동의하는 것으로 간주됩니다.

Roblox 약관은 변경될 수 있습니다. 해당 법에 요구되는 정도까지 Roblox는 합리적인 고지 수단을 사용하여 중대한 업데이트나 수정 사항을 합리적인 사전 고지를 통해 사용자에게 제공합니다. 단, 법률상 이유로 실질적이지 않은 변경, 기능 업데이트

이트 또는 수정을 한 경우(Roblox의 판단에 따름) 고지 없이 즉시 발효됩니다. 변경의 효력은 본 페이지 상단에 기재된 “마지막 업데이트일”을 기준으로 발생합니다. 마지막 업데이트일 이후 본 서비스를 계속 이용하는 경우 귀하는 해당 변경을 수락하고 그에 동의하는 것으로 간주됩니다.

Roblox 약관은 다음으로 구성됩니다.

- **사용자 약관.** 사용자 약관은 서비스를 이용하는 모든 사람에게 적용됩니다.
- **크리에이터 약관.** 크리에이터 약관은 서비스를 이용하는 모든 사용자에게 적용됩니다. Roblox Studio 사용, 체험 및 가상 콘텐츠 제공(아래에 정의됨), 서비스에서의 음악 사용과 같은 항목을 다룹니다.
- **Roblox 커뮤니티 규정.** Roblox [커뮤니티 규정](#)은 모든 사용자에게 적용되며 서비스를 사용할 때 허용되고 금지되는 모든 동작 유형을 설명합니다.
- **Roblox 개인정보 처리방침 및 쿠키 정책.** [Roblox 개인정보 처리방침 및 쿠키 정책](#)은 귀하가 서비스를 사용하는 동안 Roblox가 일정 정보를 수집한다는 사실 및 해당 정보를 당사가 어떻게 보호하고 어떻게 사용될 수 있는지를 설명합니다.
- **부수 조항.**
  - **중화인민공화국.** 본 약관은 Luobu Studio를 사용해 중국에 위치한 사용자와 개발자가 만든 UGC와 상호 작용하는 사용자 및 중화인민공화국에서 배포를 위해 Luobulesi 게임에 크리에이터가 제출하는 UGC에 적용됩니다.
  - **일본.** 이 약관은 일본에 위치한 사용자에게 적용됩니다.
  - **유럽.** 이 약관은 EU/EEA와 영국에 위치한 사용자에게 적용됩니다.
  - **베트남.** 이 약관의 파트 A는 베트남에 위치한 사용자에게 적용됩니다. 이 약관의 파트 B는 베트남에서 이루어지는 크리에이터 UGC의 퍼블리싱을 규율하며, 베트남 내외에 위치하는지를 불문하고 모든 크리에이터에게 적용됩니다.

또한 특정 기타 추가 약관이 귀하의 서비스 사용에 따라 적용될 수 있으며, 별도의 동의가 요구될 수 있습니다. 여기에는 다음이 포함되지만 이에 국한되지는 않습니다.

- **광고 규정.** [광고 규정](#)은 Roblox에 광고를 하는 광고주 및 제삼자 광고를 체험에 허용하는 크리에이터에게 적용됩니다.
- **광고 약관.** [광고 약관](#)은 [ads.roblox.com](#)의 Roblox 광고 관리자를 통해 Roblox에 광고를 게재하는 광고주에게 적용됩니다.
- **AI 기반 도구 보충 약관 및 면책 고지문.** [AI 기반 도구 보충 약관 및 면책 고지문](#)은 Studio에서 제공되는 생성형 AI 기반 도구(여기에는 Roblox Assistant를 통해서 액세스할 수 있는 기능이 포함되지만, 이에 국한되지는 않음)를 사용하는 크리에이터에게 적용됩니다. 특히, AI 기반 도구 보충 약관 및 면책 고지문에서는 도구에 적용되는 제한 사항 및 허용되는 사용 행위를 기술하고 있으며, 이러한 계약 조건에 동의하지 않는 크리에이터는 해당 도구를 사용해서는 안 됩니다.
- **Roblox 개인 생체정보 처리방침.** [개인 생체정보 처리방침](#)은 카메라 사용이나 개인의 얼굴 형상을 포함하는 파일 업로드를 요하는 Roblox의 부가 기능(연령 인증 포함)을 이용하는 사용자에게 적용되며 귀하가 본 서비스를 이용할 때 Roblox가 귀하의 생체인식 데이터를 수집, 이용, 공유, 보관, 파기하는 방법에 대해 설명합니다.
- **크리에이터 애널리틱스 이용 약관.** [크리에이터 애널리틱스 약관](#)은 Roblox의 크리에이터 애널리틱스 기능에 액세스하는 모든 크리에이터에게 적용됩니다.
- **DevEx 약관.** [DevEx 약관](#)은 개발자 환전 프로그램("DevEx 프로그램")을 신청하고 수락한 모든 크리에이터에게 적용됩니다.
- **얼굴 애니메이션 개인정보 처리방침.** [얼굴 애니메이션 개인정보 처리방침](#)은 “본 서비스”에서 얼굴의 움직임을 캡처하여 애니메이션을 제작하는 얼굴 애니메이션 캡처(Animation Capture-Face), 채팅(Chat) 등의 도구를 활성화하고 이용 가능하게 하는 사용자에게 적용되며 귀하가 본 서비스를 이용할 때 Roblox가 데이터를 수집, 이용, 공유, 보유하고 수집 데이터를 파기하는 방법에 대해 설명합니다.
- **Roblox 이름 및 로고 가이드라인.** [Roblox 이름 및 로고 가이드라인](#)은 다른 플랫폼에 Roblox에서 만든 콘텐츠를 광고하는 크리에이터 또는 브랜드 파트너에게 적용됩니다.
- **인재 허브 동의서.** 인재 허브 동의서는 인재 허브를 이용하는 모든 채용 담당자 또는 구직자에게 적용됩니다.

## ▼ 사용자 약관

본 사용자 약관은 추가적인 크리에이터 약관과 함께 특히 **사용자 제작 콘텐츠**(User Generated Content, 이하 “UGC”)와 관련된 사항을 규율합니다. UGC는 사용자가 본 서비스에서 창작, 업로드, 제출, 게시, 표시, 생성, 전송하거나 기타 방법으로 사용할 수 있도록 하는 자료, 애셋 등 모든 종류 또는 특성의 콘텐츠입니다. **모든 사용자는 본 사용자 약관뿐 아니라, 본 약관에 언급됨으로써 본 약관에 포함되는 추가적인 크리에이터 약관의 적용도 받습니다.**

## 1 ▼ 정의.

여기에 정의되지 않은 대문자로 표시된 단어는 [Roblox 사전](#)에 정의됩니다.

## 2 ▼ 사용자 계정, 서비스에 대한 액세스.

- a. **계정 만들기.** 서비스의 특정 요소와 기능에 액세스하려면 Roblox 계정("계정")을 만들어야 합니다. 계정을 생성하기 위해서는 사용자 이름, 생년월일 및 비밀번호와 같은 계정 인증 방법을 제공할 것이 요구되며, 접근하려는 대상에 따라 인증된 이메일 주소, 인증된 전화번호, 정부에서 발급한 사진 부착 신분증과 같은 기타 정보를 제공할 것이 요구될 수도 있습니다. 귀하는 Roblox에 제공하는 모든 정보가 사실이며 정확한 최신 정보임에 동의합니다. Roblox는 귀하의 계정과 관련하여 Roblox에 귀하가 제공한 모든 정보가 정확한지 확인하기 위해 조치를 취할 권리를 보유합니다.
- b. **계정의 보호.** 귀하는 귀하의 계정에 액세스하는 데 사용되는 모든 자격 증명(사용자 이름, 비밀번호 등)을 기밀로 안전하게 유지할 책임이 있습니다. 귀하는 해당 자격 증명을 타인(미성년 사용자의 경우 보호자 제외)과 공유하거나 타인에게 공개해서는 안 됩니다.
- c. **계정 관련 책임 및 금지 사항.** 귀하는 귀하의 접속 자격증명을 이용한 귀하의 계정을 통하여 본 서비스에서 행한 모든 행위에 대한 책임이 귀하의 승인을 받았는지 여부를 불문하고 귀하에게 있음을 이해, 인정하고 이에 동의합니다. 귀하는 자신의 계정을 통해서만 본 서비스에 액세스할 수 있습니다. 귀하의 계정 또는 액세스 자격 증명을 다른 사용자에게 판매하는 행위는 엄격하게 금지됩니다. 마찬가지로 다른 사용자의 계정 또는 액세스 자격 증명을 구입하는 행위 또한 엄격하게 금지됩니다. 그러나 유효한 서면 계약에 따라 해당 계정에서 만든 가상 콘텐츠 판매로 Robux를 획득할 수 있는 권리의 판매와 관련하여 계정을 이전하는 것은 허용됩니다. 이러한 예외가 있더라도 서비스 범위를 벗어나 Robux 또는 가상 콘텐츠를 판매하는 행위는 허용되지 않습니다.
- d. **손상된 계정.** 계정이 손상되었거나 보안이 안전하지 않거나 무단 이용된 것으로 판단하는 경우, [Roblox 지원](#)에 연락하여 즉시 Roblox에 알려야 합니다. 다른 사용자가 비밀번호나 개인정보를 묻는 경우, [신고](#) 기능을 이용하여 즉시 신고해야 합니다.
- e. **계정의 정지 또는 종료.** 귀하가 이 사용자 약관 또는 Roblox 약관(Roblox [커뮤니티 규정](#) 포함)을 위반하는 경우, Roblox는 당사의 전적인 재량으로 (i) 귀하의 계정 및 (ii) 귀하가 Roblox 서비스를 이용하고, 이에 액세스할 수 있는 권리를 종료하거나 정지할 수 있는 권리가 있습니다(귀하가 개설하거나 개설했던 하나 또는 다수의 대체 계정의 정지 또는 종료 포함). 계정 정지 또는 해지에는 Robux, 체험 액세스, 체험 내 아이템 및 가상 아이템을 포함하며 이에 국한되지 않는 서비스에 획득한 모든 콘텐츠에 대한 액세스 정지 또는 해지가 포함될 수 있습니다. Roblox는 또한 Roblox가 귀하를 단독 재량으로 디지털 밀레니엄 저작권법("DMCA")에 따른 반복 침해자라고 판단하는 경우에도 귀하의 계정을 해지할 수 있습니다. 미성년 사용자의 보호자는 [Roblox 지원](#)에 연락하여 Roblox가 미성년 사용자의 계정을 해지하도록 요청할 수 있습니다.
- f. **통지 및 이의 신청.** Roblox 약관의 위반 또는 법 집행 또는 기타 법적 요청에 대응하여 Roblox는 (i) 귀하의 계정이나 서비스에 대한 액세스를 정지 또는 해지하거나, (ii) Robux, UGC 또는 귀하가 서비스에 가지고 있는 기타 콘텐츠를 제거하고, Roblox는 귀하에게 이를 통지하고 Roblox의 결정 검토를 요청("이의 신청")할 기회를 귀하에게 제공할 수 있습니다. 이의 신청 절차를 시작하려면 [Roblox 지원](#)에 문의하십시오. 관련 Roblox 정책 및 절차에 대한 자세한 내용은 [여기](#)를 참조하십시오.
- g. **서비스에 대한 액세스.** Roblox는 법률에 따라 요구되지 않는 한 귀하에게 고지하지 않고, 사용자에 대한 책임 없이 법률 준수, 사용자 보호 또는 Roblox의 평판 보호 등을 포함한 이유로 언제든지 서비스(또는 그 일부)를 전적인 재량으로 변경 또는 중지할 권리를 보유합니다.

## 3 ▼ Robux 및 Roblox Premium 멤버십.

- a. "Robux"는 Roblox 서비스의 공식 통화이며, 서비스에서 가상 아이템(아래 정의에 따름) 또는 "체험"이라고 부르는 인터랙티브 콘텐츠를 구매하는 데 사용할 수 있습니다. Robux는 실제 통화의 대체재가 아니므로 이자가 발생하지 않고 실제 통화와 동등한 가치를 지니지 않습니다. DevEx 프로그램을 신청하여 수락된 크리에이터에 관해서 [DevEx 약관](#)에 달리 규정된 경우를 제외하고, Robux는 실제 통화로 교환될 수 없으며, Roblox는 사용자의 Robux를 금전적 가치가 있는 어떠한 것으로도 교환해 줄 의무가 없습니다.
- b. **Robux 사용을 위한 제한된 라이선스.** Robux에는 실제 통화와 동등한 가치가 없습니다. 크리에이터 약관 4항 또는 귀하의 서비스 이용에 따라 Robux에 적용되는 관련 약관에 명시적으로 규정된 경우를 제외하고, 귀하의 Robux 취득이나 구매는 오로지 (i) 서비스와 관련하여, (ii) 귀하의 개인적인 엔터테인먼트 목적으로만, 그리고 (iii) 관련 약관을 포함하여 Roblox 약관에 따라 Roblox에 의하여 허용된 방식으로 Robux를 사용할 수 있는 제한적이고, 양도 불가능하며, 취소될 수 있는 라이선스를 받을 수 있는 권리만을 귀하에게 부여합니다. Robux를 이용할 수 있는 제한적 라이선스는 (i) 귀하가 Roblox 약관을 위반하는 경우, (ii) 귀하의 계정이 정지 또는 해지되는 경우 또는 (iii) 본 사용자 약관 또는 서비스가 해지되는 경우에 종료될 수 있습니다.
- c. **Robux의 획득 및 사용.** Robux는 서비스에서 여러 방법으로 획득할 수 있습니다. 사용자는 Robux를 (i) Roblox로부터 Robux를 구매하거나 다른 방식으로 수령하거나, (ii) 매월 일정한 Robux 지급이 포함되는 멤버십(아래 제3절 제f항에 보다 자세히 명시된 "Premium")을 구매하거나, (iii) 가상 아이템을 다른 사용자와 거래하거나(아래 제4절 제c항에 명시됨) (iv) Roblox가 도입할 수 있는 다른 방식을 통해 획득할 수 있습니다. 또한 크리에이터는 크리에이터 약관의 제4절에 보다 자세히 규정된 바에 따라 Robux를 획득할 수 있습니다.

귀하는 서비스를 통하여 이루어지는 경우를 제외하고, 아울러 관련 약관을 포함하여 이 Roblox 약관에 따라 Roblox에 의하여 명시적으로 허용된 경우를 제외하고, Robux 또는 가상 콘텐츠를 사용, 취득 또는 배포해서는 안 됩니다. 그렇게 하려는 모든 시도는 Roblox 약관의 위반을 구성하며, 거래는 무효화되고 귀하의 계정과 Robux 또는 가상 콘텐츠 사용에 대한 라이선스의 즉각적인 정지 또는 해지로 이어질 수 있습니다. Roblox는 사용자가 Robux 또는 가상 콘텐츠를 판매, 양도, 구매 또는 달리 이용하도록 하는 제삼자의 서비스를 인정하지 않고 이에 대한 책임을 부담하지 않으며, 사용자가 이를 이용하는 경우 Roblox 약관의 위반에 해당합니다. 그러나 유효한 서면 계약에 따라서, 계정에 의해서 생성된 가상 콘텐츠의 판매를 통해 Robux를 벌 수 있는 권리와 관련하여 해당 계정을 양도하는 것은 허용됩니다. 이러한 예외가 있더라도 서비스 범위를 벗어나 Robux 또는 가상 콘텐츠를 판매하는 행위는 허용되지 않습니다. **자신의 관찰지 또는 주거지에 서 성년에 이른 사용자가만 서비스에서 Robux를 구매하거나 기타 실제 화폐 거래를 할 수 있습니다.**

- d. **Robux는 환불이 불가합니다.** 법에 의해 요구되는 경우를 제외하고, Robux에 대한 모든 결제는 **최종적이며 환불되지 않습니다.**
- e. **Robux는 변경될 수 있습니다.** Roblox는 언제든지 독자적인 재량으로 Robux를 변경하는 행위를 할 수 있습니다. 이러한 행위에는 사용자가 획득할 수 있는 Robux의 수량을 제한하거나 Robux의 구매 가격을 인하하는 행위가 포함될 수 있습니다.

Roblox 약관에 따라 귀하에게 부여되는 제한된 라이선스를 제외하고, Roblox는 Robux에 대한 모든 권리를 보유하고 유지합니다. 이러한 권리에는 귀하에 대한 고지, 지급 또는 책임 없이 귀하가 Robux를 사용할 라이선스를 수정, 취소 또는 해지하는 권리가 포함됩니다. Roblox는 Robux, 그 효용 또는 가치에 대하여 어떠한 보증이나 보장도 하지 않습니다.

- f. **Premium.** [Roblox Premium](#)은 사용자에게 서비스에서 특정 추가 혜택(예: 거래 또는 재판매에 참여하는 기능, 아래 제4절에 정의된 용어에 따름)을 사용자에게 제공하는 새로운 구독입니다. 귀하가 Roblox Premium 구독을 구매하면 귀하는 구독 서비스가 자동으로 갱신되고 결제 제공업체를 통해 귀하가 구독을 취소할 때까지 Roblox가 귀하의 결제 방법으로 과금하는 것을 승인하게 됩니다. Roblox는 가격 인상이나 구독 약관의 변경을 통지할 것입니다(해당 통지는 합리적인 수단을 통해 이루어질 수 있음). 사용자는 언제든지 [여기](#)에 있는 지침에 따라 Roblox Premium을 취소할 수 있습니다. Roblox Premium을 취소해도 귀하는 여전히 이미 결제한 기간 동안 혜택을 누릴 수 있습니다. Roblox Premium 구독은 환불 및 양도가 불가능합니다.

- a. **가상 콘텐츠 획득.** 귀하는 서비스에서만 Roblox 및/또는 크리에이터가 제공하는 "가상 아이템"(귀하의 아바타를 위한 의류 또는 디지털 아이템을 포함하며 이에 국한되지 않음), "체험 내 아이템"(게임 패스 및 특별 기능을 포함하며 이에 국한되지 않음) 및 기타 콘텐츠(체험 및 비공개 서버 액세스를 포함하며 이에 국한되지 않음)(통칭하여 "가상 콘텐츠")를 획득할 수 있습니다. 서비스에서 가상 콘텐츠를 획득하는 것은 전적으로 귀하의 개인 엔터테인먼트를 위한 것이며 해당하는 경우 추가 약관에 별도로 명시된 경우를 제외하고 (i) 귀하와 Roblox 또는 (ii) 귀하와 크리에이터 사이에 법적으로 시행 가능한 계약을 생성하지 않습니다. 가상 콘텐츠는 실제 세상에서 동등한 가치를 갖지 못하며, 귀하는 서비스에서 이루어지는 거래에 기초해서 가상 콘텐츠에 대하여 집행 가능한 어떠한 재산권도 취득하지 못합니다.

귀하가 마켓플레이스 또는 체험 내 기능을 통하여 가상 콘텐츠를 취득하기 위해 Robux를 지출하는 경우, Robux는 서비스를 통해서 징수되며, 귀하의 계정 잔고에서 즉시 공제됩니다. 이러한 모든 양도는 최종적인 효력을 가지며, Roblox에 의해서 그 정책이나 실무를 통해 달리 허용되거나, 법률에 의하여 요구되지 않는 한, 환불이 불가능하고, 반복될 수도 없습니다.

- b. UGC 구독은 사용자에게 특정한 추가 혜택을 제공하기 위해 크리에이터가 제공하는 구독을 자동으로 갱신합니다. UGC 구독은 오로지 실제 통화(현실 세계의 금전)를 사용해서만 구매할 수 있습니다. UGC 구독을 구매하면 귀하는 구독이 자동으로 갱신되고 Roblox가 결제 서비스 제공업체를 통해 귀하가 UGC 구독을 취소할 때까지 그에 따라 귀하의 결제 수단 에 요금을 청구할 권한이 있음에 동의하는 것입니다. 귀하는 구독 설정 페이지에서 언제든지 UGC 구독을 취소할 수 있습니다. UGC 구독을 취소하더라도 귀하는 여전히 이미 결제한 기간 동안 혜택을 누릴 수 있습니다. UGC 구독을 통해 이루어지는 모든 구매는 최종적인 효력을 가지며, Roblox에 의해서 그 정책이나 실무를 통해 달리 허용되거나, 법률에 의하여 요구되지 않는 한, 환불이 불가능하고, 양도 또한 불가능합니다.

c. **가상 콘텐츠 및 UGC 구독 판매.**

- i. **사용자의 경우.** Roblox는 Roblox Premium 구독 사용자가 서비스에서 Roblox가 제작한 특정 가상 콘텐츠를 거래하는 것을 허용합니다("거래"). 사용자는 오로지 마켓플레이스 내에서만 이러한 가상 콘텐츠를 재판매할 수 있습니다. 모든 재판매는 최종적인 효력을 가지며, 법률에 의해 요구되지 않는 한, 반복될 수 없습니다. (가상 콘텐츠 재판매 방법에 대한 자세한 설명은 [여기](#)를 참조하십시오.)
- ii. **크리에이터의 경우.** 크리에이터는 크리에이터 약관 및 UGC 구독 이용 약관의 제4절에 명시된 조건에 따라 가상 콘텐츠 및 UGC 구독을 설계하고 판매할 수 있습니다.
- d. **가상 콘텐츠의 거래.** Roblox는 Roblox Premium 구독 사용자가 서비스에서 특정 가상 콘텐츠를 거래하는 것을 허용합니다("거래"). 이 가상 콘텐츠는 다른 가상 콘텐츠 또는 Robux 및 가상 콘텐츠 조합을 대가로 거래할 수 있습니다. 사용자가 Robux 교환을 포함하는 서비스에서의 거래에 참여할 때 Roblox는 수수료를 받을 자격이 있습니다. Robux가 거래의 일부로 교환되지 않는 경우 Roblox는 거래와 관련하여 어떠한 수수료도 받지 않습니다. (Roblox의 거래 시스템 및 관련 수수료의 자세한 설명은 [여기](#)를 참조하십시오.)

- e. **가상 콘텐츠의 제거.** Roblox는 단독 재량에 따라 서비스 및 귀하의 계정에서 사전 고지 없이 모든 콘텐츠(가상 콘텐츠, UGC 구독 및 UGC를 포함하되 이에 국한되지 않음)에 대한 제공 행위를 중지하거나 제거할 권리를 보유합니다. Roblox는 그러한 정지 또는 제거 때문에 귀하가 겪을 수 있는 모든 손실에 대해 사용자에게 책임을 지지 않으며, Roblox는 법적으로 요구되지 않는 한, 제거되거나 중지된 콘텐츠에 사용자가 지출한 Robux나 기타 자금을 환불하지 않습니다.

- f. **유료 액세스.** 크리에이터에 의해서 제공되는 유료 액세스 체험에서는 그 체험에 액세스하기 위해서 Robux 또는 현지 통화로 이루어지는 일회성 결제가 요구됩니다("유료 액세스"). Robux를 통한 유료 액세스 체험은 오로지 Robux를 사용해서만 구매할 수 있으며, 현지 통화를 통한 유료 액세스 체험은 오로지 실제 통화를 사용해서만 구매할 수 있습니다. 귀하는 귀하의 현지 통화 또는 미국 달러(귀하의 현지 통화를 사용할 수 없는 경우)로 데스크톱에서 유료 액세스 체험을 구매할 수 있습니다. 귀하는 현지 통화를 통한 유료 액세스 체험에 대해서, 그 구매 후 48시간 이내에 환불을 요청할 수 있습니다. Robux를 통한 유료 액세스 체험의 구매는 최종적인 효력을 가지며, Roblox에 의해서 그 정책이나 실무를 통해 달리 허용되거나, 법률에 의하여 요구되지 않는 한, 환불이 불가능하고, 양도 또한 불가능합니다.

- i. **제한적 라이선스.** 유료 액세스 체험을 구매하는 경우, 귀하는 이 약관에 부합되는 바에 따라 체험에 대한 라이선스를 부여받습니다. Roblox는 당사의 전적인 재량으로 귀하의 액세스를 취소할 수 있는 권리가 있습니다.
- ii. **가격 및 세금.** 귀하가 Roblox.com에서 Roblox Corporation으로부터 Robux, Roblox Premium 멤버십, UGC 구독 또는 현지 통화를 통한 유료 액세스 체험을 구매하는 경우, 지급해야 하는 가격은 구매 시점에 명시된 가격 및 귀하의 구매에 대해서 Roblox가 평가하여 적용하는 모든 판매세 및/또는 사용세, 부가가치세("VAT") 또는 물품서비스세("GST")가 합산된 금액("구매가격")입니다. 미국 및 캐나다 구매자의 경우, 해당되는 판매세가 표시된 가격에 추가될 수도 있으며,

Roblox가 VAT 또는 GST에 대해 등록된 그 밖의 국가에 있는 구매자의 경우, 구매가격에는 구매 시점에 달리 명시되지 않은 한, 해당 지역에서 적용되는 세율로 해당되는 VAT 또는 GST가 포함될 것입니다.

g. **Roblox 상거래.** 서비스상의 체험 및 그 밖의 기능에서는 실제 통화로 상거래 제공자에게 결제할 수 있는 기능을 포함하여, Roblox 외부에 존재하는 아이템의 쇼핑, 구매 및/또는 취득을 가능하게 할 수도 있습니다(“상거래 제공자 활성화”라 통칭함). 이 계약 조건에서 정의되지 않은 대문자 용어는 Roblox 사전에서 정의되어 있습니다.

i. **장치, 연령 및 지역 제한.** 상거래 제공자 활성화에 액세스하려면, 귀하는 반드시 적어도 13세 이상이고, 미국에 거주해야 하며, 상거래 제공자 활성화의 일정한 기능은 장치 유형에 기초하여 적격 사용자만이 이용 가능할 수도 있습니다.

ii. **상거래 제공자로부터의 구매.**

1. 귀하가 상거래 제공자 활성화에서 구매하기로 선택하는 경우(“구매”나 “쇼핑” 버튼, 광고, “더 알아보기” 또는 그 밖의 링크나 구매 방법을 클릭하는 경우 포함), 귀하는 귀하의 구매를 완료하기 위해서 제삼자 매장, 전자 상거래 플랫폼, 마켓플레이스, 브랜드, 개발자 및/또는 이들의 피지정자(“상거래 제공자”라 통칭하며, 해당 애플리케이션 또는 웹 사이트는 “상거래 제공자 웹사이트”라 함)에 의하여 운영되는 애플리케이션이나 웹 사이트를 이용하고, 이와 상호 작용하게 될 것입니다. 귀하가 상거래 제공자 웹사이트에 액세스하거나, 이를 이용하거나, 이와 거래하거나, 그 밖의 방식으로 이와 상호 작용하는 경우, 귀하는 그 상거래 제공자에게 해당되는 제삼자 서비스를 귀하에게 제공하라고 지시하는 것입니다.

2. 상거래 제공자와의 사이에서 이루어지는 귀하의 거래에 대해서는 전적으로 귀하가 책임을 집니다. 귀하는 상거래 제공자 활성화 또는 상거래 제공자 웹사이트에서 고지되는 바에 따라, 상거래 제공자에 의해서 시행되는 판매 조건, 규칙, 정책 및 개인정보 처리방침을 포함하여, 상거래 제공자 웹사이트의 약관(“상거래 제공자 약관”)이 해당 상거래 제공자와의 사이에서 이루어지는 귀하의 거래 및 상거래 제공자 웹사이트에서 이루어지는 귀하의 모든 활동(상거래 제공자 웹사이트를 통하여 수집 및 처리되는 정보 포함)을 규율한다는 점을 이해합니다. Roblox는 상거래 제공자 웹사이트를 통하여 이루어지는 거래의 당사자가 아니며, 해당 거래는 상거래 제공자에 의하여 관리됩니다. 관련 거래를 포함하여, 상거래 제공자 웹사이트와 관련되는 일체의 청구권은 상거래 제공자 약관에 의하여 규율되며, 관련 법률에 따라 허용되는 최대한의 범위까지, Roblox는 해당 청구권에 대해서 책임을 지지 않습니다. 귀하는 상거래 제공자 웹사이트를 이용하거나 이에 액세스하는 동안 이루어지는 귀하 또는 귀하의 미성년자(해당되는 경우)의 행위에 대해서 귀하가 전적으로 책임을 진다는 점에 동의하며, 귀하는 상거래 제공자 웹사이트에 액세스하거나 이를 이용하는 경우에 반드시 상거래 제공자 약관을 준수해야 합니다. 이 상거래 약관과 상거래 제공자 약관 사이에 불일치하거나 상충되는 사항이 존재하는 경우, 귀하가 해당 상거래 제공자 웹사이트에서 하는 활동이나 거래에 관한 한, 상거래 제공자 약관의 효력이 우선합니다.

3. “상거래 제품”은 상거래 제공자 웹사이트를 통하여 제공되는 일체의 물품, 상품 또는 그 밖의 제품 및 서비스를 의미하며, 이는 Roblox를 벗어나서 즐기도록 의도된 것입니다(예컨대, 의류, 라이브 이벤트 티켓, 음식 배달 서비스 등). 상거래 제공자 웹사이트를 통하여 제공되는 상거래 아이템은 변경될 수 있으며, 언제든지 전부 또는 일부가 수정, 정지, 이용 불능 또는 중단될 수 있습니다. Roblox는 상거래 아이템의 성능 또는 품질 문제, 주문 발주, 배송 문제, 결제 처리, 또는 상거래 아이템과 관련된 환불 요청을 포함하여, 상거래 제공자와 귀하의 거래에 대해서 귀하에게 어떠한 책임이나 채무도 부담하지 않습니다. 귀하는 상거래 제공자가 상거래 제공자 웹사이트에서 이루어진 일체의 거래의 모든 측면에 대해서(상거래 아이템의 이행 포함) 전적으로 책임을 지는 당사자라는 점을 이해하고, 이에 동의합니다.

iii. **세금.** Roblox는 가상 체험에서 사용자가 상거래 제공자의 브랜드를 둘러보고 이와 상호 작용할 수 있게 해주는 특유의 몰입적 브랜드 체험을 제공합니다. Roblox는 전적으로 브랜드 상호 작용을 위한 체험만을 제공합니다.

Roblox는 마켓플레이스 또는 마켓플레이스 퍼실리테이터로서의 역할을 수행하지 않으며, 상거래 제품의 구매, 판매 또는 인도(“상거래 제공자 거래”)에 관여하지 않습니다. 상거래 제품과 관련되는 모든 상거래 제공자 거래는 상거래 제공자 웹사이트를 통하여 직접 수행됩니다. Roblox Corporation은 직접 또는 간접으로 결제를 취급, 처리 또는 수락하거나, 수령액을 징수하거나, 가격을 결정하거나, 어떠한 방식으로든 이러한 상거래 제공자 거래를 감독하지 않습니다. 상거래 제품에 관한 일체의 반품, 고객 서비스 또는 관련 문의나 문제는 해당 상거래 제공자와의 사이에서 처리해야 하며, 해당 상거래 제공자의 책임입니다.

상거래 제공자는 그들 자신의 상거래 제공자 웹사이트를 관리하며, Roblox와는 독립적으로 운영됩니다. 이러한 독립성에는 판매 실행(예컨대, 결제 처리 서비스, 가격 책정, 주문 접수, 반품이나 교환의 수락 또는 지원), 재고 관리, 개인별 맞춤 브랜딩, 고객 서비스, 상거래 제품의 이행 및 인도가 포함되지만, 이에 국한되지 않습니다. 모든 상거래 제공자 거래는 상거래 제공자와 사용자 사이에서 직접 처리됩니다.

상거래 제공자는 이 상거래 약관에 따라 이루어지는 상거래 제품의 판매 및 상거래 제공자 거래와 관련되는 모든 판매세, 사용세, VAT, GST 및 유사한 세금(“세금”)을 납부할 책임을 전적으로 부담합니다.

- iv. **가상 아이템.** 모든 상거래 제공자 활성화가 디지털 트윈 또는 그 밖의 디지털 아이템을 제공하는 것은 아닙니다. 상거래 제공자 웹사이트에서 이루어지는 구매는 디지털 트윈 또는 그 밖의 디지털 아이템 또한 수반한다고 상거래 제공자 활성화에서 명시하는 경우, 해당 디지털 트윈/아이템은 가상 콘텐츠입니다. 상거래 제공자 활성화에서 광고된 각각의 적격 상거래 아이템에 대해서 상거래 제공자 웹사이트를 통해 이루어진 귀하의 구매가 성공적으로 완료되었다고 상거래 제공자가 확인하는 경우, 귀하는 오로지 해당되는 가상 콘텐츠를 받을 권리, 또는 이러한 권리와 상환할 수 있는 수단만을 부여받게 될 것입니다. 상거래 제공자 웹사이트를 통한 귀하의 주문이 상거래 제공자 약관이나 이 상거래 약관을 준수하지 않은 활동을 이유로, 또는 그 밖에 Roblox 이용 약관에 규정된 바에 따라, 취소 또는 반복되는 경우, Roblox는 해당되는 가상 콘텐츠에 대한 자격을 거부하거나, 이를 삭제할 수 있는 권리가 있습니다. 상거래 제공자 활성화를 통하여 제공되는 가상 콘텐츠는 변경될 수 있으며, 언제든지 전부 또는 일부가 수정, 정지, 이용 불능 또는 중단될 수 있습니다. 달리 명시되지 않은 한, 각각의 가상 콘텐츠에 대해서 최대 1개가 부여됩니다. 동일한 적격 상거래 아이템을 여러 개 구매하더라도 동일한 가상 콘텐츠가 여러 개 부여되지는 않습니다.
- v. **상거래 제공자 활성화는 변경될 수 있습니다.** 당사는 당사의 전적인 재량으로, 언제든지 상거래 제공자 활성화의 전부 또는 일부를 수정, 정지, 액세스 차단 또는 중단할 수 있는 권리가 있습니다. 당사는 Roblox의 전적인 재량으로 언제든지 이러한 계약 조건을 변경할 수 있는 권리가 있습니다.
- vi. **보증 책임 부인.** 관련 법률에 따라 허용되는 최대한의 범위까지, 상거래 제공자 활성화, 상거래 제공자 웹사이트, 그리고 상거래 제공자 웹사이트를 통하여 구매할 수 있게 되거나 상거래 제공자로부터 취득된 상거래 아이템에 관하여, 귀하는 ROBLOX가 상품성, 특정 목적을 위한 적합성 및 만족스러운 품질에 대한 묵시적 보증을 포함하되 이에 국한하지 않고, 명시적이든, 묵시적이든, 강행 법령에 따른 것이든, 그 밖의 사유로 인정되는 것이든, 여하한 종류나 성질의 일체의 보증 책임을 명시적으로 부인한다는 점을 이해하고, 이에 동의합니다. 귀하는 상거래 제공자가 상거래 제공자 웹사이트에서 구매되거나 상거래 제공자에 의해서 제공되는 상거래 아이템에 대한 거래 및 그 이행에 대해 책임을 지는 당사자라는 점, 그리고 ROBLOX는 이러한 상거래 아이템의 설계, 제조, 제공 또는 인도에 어떠한 관여도 하지 않는다는 점을 이해하고, 이에 동의합니다.
- vii. **책임 제한.** 관련 법률에 의해 허용되는 최대한의 범위까지, ROBLOX는 계약, 불법행위, 엄격책임, 제정법 또는 그 밖의 법적 이론이나 형평법상의 이론에 근거하여 발생하는지 여부를 불문하고, 상거래 제공자 활성화, 상거래 제공자 웹사이트, 상거래 아이템 또는 이 상거래 약관으로부터 발생하거나, 이와 관련되는 일체의 종류의 손실, 손해 또는 부상(직접 손해, 간접 손해, 특별 손해, 부수적 손해, 본보기적 손해, 결과적 손해 또는 그 밖의 무형적 손해 포함)에 대해서 어떠한 경우에도 귀하에게 책임을 지지 않습니다.

## 5 ▼ 결제 및 환불.

- a. **일반.** 관할권 또는 거주 국가에서 성인 연령에 도달한 사용자만 서비스에서 Robux 또는 Roblox Premium 또는 UGC 구독 구매 등의 금융 거래에 참여할 수 있습니다.
- b. **사용자 책임.** Robux 또는 Roblox Premium 또는 UGC 구독 구매 시 귀하(또는 해당하는 경우 귀하의 보호자)는 귀하가 선택한 결제 방법을 사용할 권리가 있고 결제 방법에 해당 거래를 완료할 충분한 크레딧이 있음을 진술하고 보증합니다. 또한 귀하는 관련 추가 약관을 읽었으며 그에 구속되기로 하고, 귀하가 본 서비스 내 금융 거래와 관련하여 제공하는 모든 정보(선택한 결제 수단의 제공을 포함하되 이에 국한되지 않음)에 해당 금융 거래의 결제대행사가 설명하는 개인정보 처리방침이 적용됨에 동의합니다.
  - i. 누군가 허가 없이 귀하의 결제 방법을 포함한 귀하의 계정에 액세스하거나 이를 사용했다고 생각되는 경우, 귀하는 즉시 [Roblox 지원](#)에 연락하여 Roblox에 통보해야 합니다. Roblox는 무단 과금이 있는 계정을 정지하거나 계정의 Robux 구매, 거래 참여 및/또는 가상 콘텐츠 및 UGC 구독 구매 기능을 제한할 수 있는 권리를 보유하고 있습니다. (아래 미허용 거래 참고.)
- c. **미허용 거래.** 서비스와 관련하여 귀하의 신용/직불 카드, PayPal 또는 Google Play 계정에 귀하가 허용하지 않은 요금이 청구된 사실을 발견한 경우, Roblox 지원팀에 즉시 문의하시기 바랍니다. 요금 청구가 귀하의 허락 없이 이루어졌다고 생각되는 경우, 즉시 Roblox에 알리시기 바랍니다. 당사의 목표는 귀하의 우려 사항에 관해 파악하고, 즉시 그에 대처하는 것입니다. 귀하가 귀하의 결제 처리기관에 직접 요금 청구 관련 이의를 제기하는 경우, 결제 기관의 분쟁 과정에 적용

되는 금지 사항으로 인하여, Roblox는 환불 등 Roblox가 제공할 수 있는 도움에 제약을 받게 될 수도 있습니다. 사기 및 그 밖의 해악으로부터 Roblox 및 사용자를 보호하기 위해서, Roblox는 허용되지 않은 요금 청구가 이루어진 계정을 정지하거나, 계정의 Robux 구매, 거래 참여, 가상 콘텐츠 구매 기능을 제한할 수 있는 권리가 있습니다. Roblox는 귀하에게 Roblox의 결정 재검토를 요청할 수 있는 기회를 제공할 수 있습니다. 이의 신청 절차에 관한 자세한 설명은 위 사용자 약관 2항을 참고하시기 바랍니다.

- d. **가격 및 세금.** 귀하가 [Roblox.com](https://www.roblox.com)에서 Roblox Corporation으로부터 Robux, Roblox Premium 멤버십 또는 UGC 구독을 구매하는 경우, 지급해야 하는 가격은 구매 시점에 명시된 가격 및 귀하의 구매에 대해서 Roblox가 평가하여 적용하는 모든 판매세 및/또는 사용세, 부가가치세("VAT") 또는 물품서비스세("GST")가 합산된 금액("구매가격")입니다. 미국 및 캐나다 구매자의 경우, 해당되는 판매세가 표시된 가격에 추가될 수도 있으며, Roblox가 VAT 또는 GST에 대해 등록된 그 밖의 국가에 있는 구매자의 경우, 구매가격에는 구매 시점에 달리 명시되지 않은 한, 해당 지역에서 적용되는 세율로 해당되는 VAT 또는 GST가 포함될 것입니다.

## 6 ▼ 지식 재산권 및 UGC.

- a. **Roblox IP.** 인터페이스, 그래픽(Roblox클래식 아바타 및 수정된 클래식 아바타를 포함하며 이에 국한되지 않음, 크리에이터 약관 제2절의 정의에 따름), 상표, 디자인, 정보, 아트워크, 데이터, 코드, 제품, 소프트웨어 및 기타 모든 서비스의 요소(그에 대한 권리 및 그 파생물에 대한 권리 포함)("Roblox 지식 재산권" 또는 "Roblox IP")는 법률 및 Roblox 약관에 의해 보호됩니다. 모든 Roblox IP는 Roblox와 Roblox의 라이선스의 재산입니다. Roblox IP에는 크리에이터 약관에 따라 크리에이터에 의해서 Roblox에 라이선스가 부여되는 모든 UGC가 포함됩니다. Roblox 약관 및 해당 추가 약관에서 허용되는 경우는 제외하고, 귀하는 서비스에 포함된 Roblox IP를 사용할 수 없지만, 소유자로부터 각 인스턴스에 대한 별도의 허가를 획득한 경우는 예외입니다. Roblox는 본 Roblox 약관 또는 추가 약관의 다른 곳에서 부여되지 않은 Roblox IP에 대한 모든 권리를 보유합니다.
- b. **UGC.** 서비스에는 서비스에 UGC를 생성, 업로드, 제출, 게시, 전시, 재생, 전송 또는 달리 제공("게시")할 수 있는 다양한 포럼, 기능, 소프트웨어 및 기타 대화형 기능이 포함되어 있습니다. 이러한 기능에 대한 자세한 사항은 크리에이터 약관의 제2절에서 확인하십시오.

서비스에 게시된 모든 UGC는 Roblox [커뮤니티 규정](#)을 포함한 Roblox 약관을 준수해야 하며, 불법적, 사기적, 기만적, 외설적, 위협적, 명예훼손적, 개인정보 침해적, 지식 재산권 침해적 또는 달리 제삼자에게 해를 끼치거나 불쾌한 내용이어서는 안 되며, 소프트웨어 바이러스, 상업적 권유, 행운의 편지, 대량 메일 또는 어떠한 유형의 "스팸"도 구성하거나 포함해서는 안 됩니다.

Roblox의 [개인정보 처리방침](#) 또는 관련 추가 약관에 달리 규정된 경우를 제외하고, (i) 귀하는 귀하가 게시하는 UGC가 기밀 자료 또는 독점 자료로 인정되지 않을 것이라는 점에 동의하며, (ii) 머신 러닝 및 관련 모델의 훈련과 관련되는 경우를 포함하되 이에 국한하지 않고, 서비스의 운영, 제공, 홍보 또는 개선과 관련되는 일체의 사업 목적을 위해서 모든 매체로 전 세계에 걸쳐 이러한 UGC 및 서비스상의 관련 상호 작용 데이터에 대해서 호스팅, 사용, 복사, 복제, 수정, 개작, 게시, 번역, 구동, 2차적 저작물 제작, 배포, 대중으로의 전달 및 공개적 실행 또는 전시(through-to-the-audience 방식 포함) 행위를 할 수 있는 비독점적이고, 로열티가 무료이며, 영구적이고, 취소 불가능하며, 전면적으로 서브라이선싱 가능한 권리를 Roblox에 부여합니다. 단, Roblox는 귀하가 제공하는 개인정보를 오로지 Roblox의 개인정보 처리방침에 따라서만 공유할 것입니다.

귀하는 UGC 게시 시점에 (i) 귀하가 UGC에 대한/속한 모든 권리를 소유 또는 달리 통제하며, (ii) UGC가 정확하고 사기적 이거나 기만적이지 않으며, (iii) UGC가 본 약관, 해당 법률 또는 제삼자의 권리(지식 재산권, 프라이버시권, 퍼블리시티권 포함)를 침해하지 않고 개인이나 법인에 해를 초래하지 않음을 진술하고 보증합니다. 귀하는 Roblox가 일정한 상황에서 귀하가 퍼블리싱하거나 서비스를 통해서 제공하는 UGC가 해당 서비스의 다른 사용자에 의해서 복사되거나 사용되지 않을 것이고, 해당 서비스상에서나 이를 벗어나서 논의되지 않을 것이라고 보증할 수 없다는 점을 이해합니다. 귀하가 그러한 용도로 UGC를 제출할 권리가 없을 경우, 해당 UGC의 게시에 대한 책임을 져야 할 수 있습니다. Roblox는 귀하 또는 제삼자가 게시한 어떠한 UGC에 대해서도 책임이 없으며 법적 책임을 지지 않습니다. Roblox는 당사의 서비스의 UGC를 모니터링, 수정, 차단 또는 삭제할 수 있는 권리가 있지만, 그해야 할 의무는 없으며, 귀하 또는 제삼자에게 통지하거나 책임을 지지 않고 언제든지 이러한 권리를 행사할 수 있습니다.



c. **체험 내 UGC.** 일부 체험은 해당 체험의 사용자가 체험 내에서 UGC를 게시하도록 허용합니다. 체험 내에서 별도로 UGC를 게시하는 사용자는 일체의 의무(어떠한 사람이나 당사자에게 로열티나 그 밖의 보상을 지급할 의무 포함)도 없이, 머신 러닝 및 관련 모델의 훈련, 개발 및 사용과 관련되는 경우를 포함하되 이에 국한하지 않고, 어떤 방법이나 매체로든, 해당 UGC를 사용하고 활용할 수 있는 전 세계적이고, 영구적이며, 로열티가 무료이며, 취소될 수 없는 권리 및 비독점적 라이선스를 이 약관에 의해서 Roblox 및 해당 체험의 크리에이터 모두에게 부여합니다. 해당 사용자가 수정된 클래식 아바타(크리에이터 약관의 제2절의 정의에 따름)를 생성하는 경우, 사용자는 본 약관에 의해 해당 수정된 클래식 아바타에 대한 모든 권리, 권한 및 이익을 Roblox에 양도합니다. Roblox는 그 대신 어떠한 개인에게 로열티나 기타 보수를 지급할 의무를 포함한 어떠한 의무(본 Roblox 약관에 달리 명시된 경우 제외) 없이 해당 수정된 클래식 아바타를 서비스에서 사용하고 이용할 수 있는 비배타적 라이선스를 사용자와 크리에이터에게 부여합니다.

d. **저작권 침해 / 디지털 밀레니엄 저작권법(DMCA).**

i. **침해 통지.** “당사”는 타인의 지식재산권을 존중하며 “귀하”에게도 그와 같이 행동할 것을 요청합니다. 귀하가 저작권 소유자 또는 저작권 소유자의 대리인이며 서비스의 콘텐츠가 귀하의 저작권을 침해한다고 생각하는 경우, 귀하는 DMCA에 따른 통지를 당사의 저작권 대리인에게 이메일([copy\\_agent@lox.com](mailto:copy_agent@lox.com))로 또는 법무팀에 우편(주소: 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403)으로 보낼 수 있습니다. 전화 (888) 858-2569로 문의하실 수도 있습니다. 저작권 소유자가 13세 미만인 경우, DMCA 통지서는 그 부모, 보호자 또는 그 밖의 성년자인 대리인에 의해서 제출되어야 합니다. 귀하의 통지에는 다음 정보가 포함되어야 합니다.

- 침해된 저작권 또는 기타 권리의 소유자를 대리해서 활동할 수 있는 권한을 부여받은 사람의 전자 서명 또는 실제 서명
- 침해되었다고 주장하는 저작권 보호 작업 또는 기타 지식 재산권에 대한 설명
- 침해를 주장하는 자료 및 해당 자료의 위치에 대한 설명
- 귀하의 주소, 전화번호, 이메일 주소
- 귀하의 정직한 믿음에 따라 판단할 때 해당 자료가 저작권 소유자, 그 대리인 또는 법률의 승인 없이 무단으로 사용되었다고 직접 설명하는 진술서
- 귀하가 제출하는 통지의 위 정보가 정확하며, 위증죄에 대한 처벌을 인지한 상태에서, 귀하가 저작권 또는 지식 재산권 소유자이거나 저작권 또는 지식 재산권 소유자를 대신하여 대리인 역할을 하도록 승인을 받았다고 직접 설명하는 진술서

본 절의 모든 요구 사항을 준수하지 않을 경우 귀하는 본인의 DMCA 공지가 유효하지 않을 수 있음을 인정합니다. 보다 자세한 사항은 17 U.S.C. § 512(c)(3)을 참조하십시오. 귀하는 연락처 정보를 포함한 DMCA 통지 사본을 신고된 콘텐츠에 대한 책임이 있는 개인에게 전송할 수도 있습니다.

ii. **반대 통지.** “DMCA” 침해 통지의 결과로 “귀하”의 콘텐츠가 삭제되거나 비활성화된 경우로서, “귀하”의 콘텐츠가 침해 콘텐츠에 해당하지 않거나, 저작권자, 저작권자의 대리인 등으로부터 적절한 권한을 받았거나 법률에 따라 “귀하”의 콘텐츠에 해당 자료를 이용하거나 “게재”할 수 있다고 판단하는 경우, “귀하”는 당사의 저작권 대리인에게 이메일([copyright\\_agent@roblox.com](mailto:copyright_agent@roblox.com)) 또는 우편(Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94401)으로 반대 통지를 보낼 수 있습니다. 13세 미만 사용자를 대리하여 제출되는 반박 통지서는 그 부모, 보호자 또는 그 밖의 성년자인 대리인에 의해서 제출되어야 합니다. 당사의 저작권 대리인이 반론 통지를 받을 때, 당사는 반론 통지(귀하가 제공한 연락 정보 포함)의 사본을 원래의 불만 당사자에게 보내 영업일 기준 10일 이내에 제거된 콘텐츠를 교체하거나 비활성화를 중지할 수 있음을 알릴 수 있습니다. 저작권 소유자가 콘텐츠를 제공자를 상대로 법원의 명령을 구하는 소송을 제기하지 않는 한, 당사의 재량에 따라 이의 통지를 받은 영업일 기준 10일에서 14일 이내에 당사의 단독 재량으로 제거된 콘텐츠를 교체하거나 해당 콘텐츠에 대한 액세스를 복원할 수 있습니다.

e. **상표 침해.** 귀하가 상표 소유자이거나 상표 소유자의 대리인이고, 서비스상의 특정 콘텐츠가 귀하의 등록 상표를 침해하고 있다고 믿는 경우, [trademark\\_agent@roblox.com](mailto:trademark_agent@roblox.com) 또는 Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403으로 당사의 상표 대리인에게 상표 침해 통지서를 제출하시기 바랍니다. 당사에 연락할 때 귀하의 통지에 다음 정보를 제공해 주십시오.

- 상표 소유자를 대리해서 활동할 수 있는 권한을 부여받은 자의 전자 서명 또는 실제 서명
- 해당되는 경우에 상표가 등록된 국가 및 상표 등록번호를 포함하여, 귀하가 침해되었다고 주장하는 상표에 대한 설명
- 침해를 주장하는 콘텐츠 및 해당 콘텐츠의 위치에 대한 설명
- 귀하의 주소, 전화번호 및 이메일 주소

- 귀하의 정직한 믿음에 따라 판단할 때 해당 콘텐츠가 상표권 소유자, 그 대리인 또는 법률의 승인 없이 무단으로 사용되었다고 직접 설명하는 진술서
- 귀하가 제출하는 통지의 위 정보가 정확하며, 위증죄에 대한 처벌을 인지한 상태에서, 귀하가 상표권 소유자이거나 상표권 소유자를 대신하여 대리인 역할을 하도록 승인을 받았다고 직접 설명하는 진술서

Roblox는 사용자와 상표권자 간 분쟁을 중재하는 지위에 있지 않음에 유의하시기 바랍니다. 그러나 당사는 지식 재산권을 중요하게 여기며 유효한 상표권 침해 통지 수령 시, 조사를 진행하여 상표권 침해에 관련된 콘텐츠를 삭제할 수 있습니다. 상표 침해 통지서의 목적상, 귀하는 반드시 등록 상표의 소유자이거나 그 대리인이어야 하며, 진행 중인 상표 출원은 충분하지 않습니다.

- f. **반복적 침해자 정책.** Roblox의 지식재산 정책에 따라 (i) 제삼자의 지식재산권을 침해하고 있다고 Roblox가 인지한 콘텐츠 또는 유효한 저작권 소유자나 그 대리인에 의해서 제출된 유효한 DMCA 통지서에서 그러하다고 식별된 콘텐츠는 삭제하거나 접근 차단 조치를 취하며, (ii) 적절한 경우에는, 제삼자의 저작권이나 그 밖의 지식재산권을 반복적으로 또는 심각하게 침해하는 사용자의 계정은 정지 또는 종료시키고, 해당 사용자가 제작한 서비스에 대한 액세스를 차단합니다.
- g. **피드백.** 서비스에 관해서, 또는 이와 관련하여 귀하가 제공하는 일체의 피드백, 의견 또는 제안("피드백"이라 통칭함)은 완전히 자발적으로 이루어지는 것이며, 귀하는 이러한 피드백에 대하여 영구적이고, 취소 불가능하며, 로열티가 무료이고, 대가가 완전히 지불되었으며, 전 세계적으로 인정되는 라이선스를 당사에 부여하는 것이고, 당사는 귀하에게 어떠한 책임도 지지 않으면서 당사가 적절하다고 보는 바에 따라 이러한 피드백을 자유로이 이용할 수 있습니다.

## 7 ▼ 온라인 안전

Roblox는 사용자의 안전에 주의를 기울입니다. 본 서비스에서 성적, 폭력적 또는 불법적 행위를 할 사람을 모집, 유인 또는 광고하거나 이를 권유하는 것으로 보이는 콘텐츠나 자료를 발견하는 경우, [Roblox 지원](#)의 사용자 안전 신고 카테고리를 통하여 즉시 해당 사용자와 관련 상황을 신고해 주시기 바랍니다.

- a. **커뮤니티 규정.** 사용자의 안전을 유지하기 위해 Roblox는 일정한 커뮤니티 규정을 수립하여 사용자가 본 서비스에서 어떻게 행동하여야 하며 서비스에서 어떤 행위가 허용되고 허용되지 않는지에 대한 개요를 제시합니다. 본 약관에 포함된 이러한 커뮤니티 규정은 [여기](#)에서 확인할 수 있습니다. 커뮤니티 규정을 위반하는 경우 Roblox 약관을 위반하는 것으로 간주되며 그로 인해 계정이 정지 또는 해지될 수 있습니다.
- b. **자녀 보호 기능.** Roblox 커뮤니티는 모든 연령의 사용자로 구성됩니다. 당사는 모두를 위하여 안전하고 재미있는 환경을 증진하기 위해서 열심히 노력합니다. 이러한 커뮤니티 육성을 돕기 위해 당사는 사용자 및 그 부모/보호자에게 수많은 안전 기능과 통제권을 제공합니다. 이러한 기능에 대한 자세한 정보는 [여기](#)에서 찾을 수 있습니다.

## 8 ▼ 서비스 라이선스 및 제한.

- a. **본 서비스에 대한 라이선스.** 귀하가 본 사용자 약관 또는 다른 Roblox 약관을 준수하는 조건으로, Roblox는 귀하에게 귀하가 소유 또는 관리하는 기기에서 개인적인 오락 용도로 본 서비스를 이용할 수 있는 비배타적, 제한적이며 철회 가능하고 양도 불가능한 라이선스를 부여하며, 이러한 라이선스는 오로지 본 서비스와 관련하여 Roblox가 본 서비스의 일부로서 개체 코드 형태로만 다운로드할 수 있도록 하는 소프트웨어를 다운로드하고 이용할 수 있는 권리를 포함합니다.
- b. **사용의 제한.** Roblox 약관 또는 추가 약관에 명시된 기타 제한 사항에 추가하여 사용자는 (a) 서비스의 어떠한 부분도 리스, 대여, 판매, 재배포 또는 2차 라이선스 부여를 할 수 없고, (b) 서비스 또는 관련되거나 구현된 기술을 복사, 수정, 배포, 공개 수행 또는 전시, 역엔지니어링, 분해, 개조하거나 파생 저작물을 생성할 수 없으며, (c) 서비스 또는 서비스와 관련된 기술을 보호하기 위해 설계된 기술적 조치를 우회해서는 안 되며, (d) 서비스 소스 코드의 전체 또는 부분에 대해 역엔지니어링, 분해, 디컴파일링, 디코딩, 조절 또는 다른 방식으로 액세스를 도출 또는 획득하려고 시도해서는 안 되고, (단, 서비스 내에 포함된 소스의 일부가 오픈 소스로 공개되어 해당 코드를 규율하는 오픈 소스 라이선스가 명시적으로 역엔지니어링, 복사 또는 기타 수정을 허용하는 경우는 예외임), (e) 서비스를 사용하여 악의적이거나 학대적인 콘텐츠(Roblox의 전적인 재량에 의해 판단함) 또는 본 Roblox 약관, 추가 약관, 가이드라인 또는 정책을 위반하는 콘텐츠를 생성

해서는 안 되며, (f) 어떤 개인의 지식 재산권 또는 기타 권리를 침해, 오용 또는 달리 위반하거나 해당 법률을 위반하는 방식으로 서비스(또는 서비스의 일부 또는 거기 포함된 기술)를 사용해서는 안 됩니다.

## 9 ▼ 제삼자 서비스.

- a. **제삼자 서비스.** 서비스의 일부는 제삼자(즉, Roblox 이외의 사람 또는 회사)의 체험을 포함하되 이에 국한되지 않는 콘텐츠, 도구 또는 기타 자료를 포함하거나 제공할 수 있습니다("제삼자 서비스"). 이는 사용자의 연령에 따라 다른 웹사이트에 대한 링크, 사용자 자신의 계정을 타 계정(페이스북 등)과 연동하도록 하는 기능 또는 제삼자 버튼("좋아요" 또는 "공유하기" 등)을 포함할 수 있습니다. 9항에 규정된 바와 같이, Roblox는 제삼자가 사용자 정보를 수집, 이용 또는 보관하는 방법을 포함하되 이에 국한하지 않고, 제삼자 서비스에 대해서 통제권이 없으며, 그에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다. 귀하는 귀하가 서비스와 확장 기능을 통해 제삼자 서비스를 사용할 때 Roblox가 통제할 수 없는 수수료, 약관 및/또는 정책(개인정보 처리방침)의 적용을 받을 수 있음을 이해합니다. 귀하가 서비스 및 통합된 제삼자 서비스를 이용함으로써 귀하는 모든 수수료를 지급하고 해당 제삼자 서비스에서 제시하는 약관, 조건 및 정책을 준수하는 데 동의하게 됩니다.
- b. **책임의 부인.** 귀하는 본 서비스를 이용함으로써 자신이 접하는 제삼자 서비스가 (i) 모욕적이거나 불쾌감을 준다고 느끼거나, (ii) 노골적 언어를 포함하는 것으로 확인되거나 확인되지 않거나, (iii) 불쾌한 자료에 대한 링크 또는 언급을 포함하거나, (iv) 침해 콘텐츠를 포함하거나, (v) 의도된 대로 적절히 기능하지 않거나 바이러스, 악성 소프트웨어 또는 기타 유해 코드를 포함하거나, 및/또는 (vi) 모든 국가에서 또는 모든 언어로 제공되지 않을 수 있음을 이해합니다. 사용자는 Roblox가 이러한 제삼자 서비스의 내용, 정확성, 완전성, 이용 가능성, 시의적절성, 유효성, 저작권, 규정 준수, 적법성, 품위, 품질 또는 그 밖의 측면을 조사하거나 평가할 책임을 지지 않는다는 점을 인정하고, 이에 동의합니다. Roblox는 제삼자 서비스를 보증하거나 추천하지 않습니다. 더 나아가, 귀하는 Roblox가 이러한 제삼자 서비스와 관련하여(귀하가 이러한 제삼자 서비스를 이용함으로써 인해 입게 되는 손실 포함) 귀하에게 어떠한 책임이나 채무도 부담하지 않을 것이라는 점에 동의합니다.
- c. **통지.**
  - i. **Apple.** 사용자가 iOS 기기에서 Roblox 모바일 애플리케이션("앱")을 사용하는 경우 사용자는 본 절의 약관을 이해하고 동의합니다. Roblox 약관은 Apple이 아닌 사용자와 Roblox간에만 적용되며 Apple은 서비스 및 서비스의 콘텐츠에 대한 책임을 지지 않습니다. Apple은 본 서비스와 관련하여 유지·보수 및 지원 서비스를 제공할 어떠한 의무도 지지 않습니다. 서비스가 해당 보증을 충족하지 않는 경우 사용자는 Apple에게 이를 알리고 Apple은 앱에 대한 해당 구매 가격을 사용자에게 환불합니다. Apple은 본 서비스와 관련하여 다른 어떠한 보증 의무도 지지 않습니다. Apple은 본 서비스 또는 본 서비스 이용에 관한 사용자 또는 제삼자의 (a) 제품 책임 청구, (b) 본 서비스가 관련 법률 또는 규제상 요건을 준수하지 못한다는 내용의 청구, (c) 소비자 보호 또는 이와 유사한 법률에 따라 발생하는 청구 등을 해결할 책임이 없습니다. Apple은 본 서비스 또는 사용자의 앱 사용이 제삼자의 지식 재산권을 침해한다는 제삼자의 주장에 대한 조사, 변호, 합의 및 종료에 대한 책임을 지지 않습니다. 사용자는 본 서비스 이용 시 적용되는 제삼자의 약관을 준수하기로 동의합니다. Apple과 Apple의 자회사는 Roblox 약관의 제삼자 수혜자이며 사용자가 Roblox 약관을 수락하면 Apple은 제삼자 수혜자로서 사용자를 상대로 Roblox 약관을 시행할 권리를 갖게 됩니다(그리고 이 권리를 수락한 것으로 간주함). 사용자는 이에 따라 다음 사항을 진술하고 보증합니다. (i) 사용자는 미국 정부의 금수 조치 대상 국가 또는 미국 정부가 "테러 지원" 국가로 지정한 국가에 거주하지 않습니다. 그리고 (b) 사용자는 미국 정부의 금지 또는 제한 당사자 목록에 등재되어 있지 않습니다.
  - ii. **Autodesk.** Roblox Studio는 Autodesk(Autodesk, Inc. Copyright 2016 Autodesk, Inc. All rights reserved)가 개발한 코드를 포함합니다. 해당 코드는 "있는 그대로" 제공되며 Autodesk, Inc.는 상품성, 특정 목적에 대한 적합성 또는 제삼자 권리의 침해에 대한 묵시적 보증을 포함한 모든 명시적 또는 암시적 보증을 부인합니다. 어떠한 경우에도 Autodesk, Inc.는 어떻게 야기되었는지를 불문하고, 아울러 계약, 엄격 책임 또는 불법행위(과실 등 포함) 등 어떠한 책임 이론에 근거하는지를 불문하고, 해당 코드로부터 어떤 방식으로든 발생하는 일체의 직접 손해, 간접 손해, 부차적 손해, 특별 손해, 본보기적 손해 또는 결과적 손해(대체 물품이나 서비스의 조달 비용, 사용 기회, 데이터 또는 이익의 상실, 사업 방해 등을 포함하되 이에 국한되지 않음)에 대해서 책임을 지지 않습니다.
  - iii. **PlayStation.** 본 절은 Sony PlayStation® 기기에서 서비스에 액세스하는 사용자에게 적용됩니다. Purchase and use of items are subject to the Network Terms of Service and User Agreement. This online service has been sublicensed to you

by Sony Interactive Entertainment America. Roblox 약관은 사용자와 Roblox 사이에서만 적용되며, Sony Computer Entertainment, Inc., Sony Computer Entertainment America LLC 및 Sony Computer Entertainment Europe Ltd. (“SCE”라 통칭함)와의 사이에서는 적용되지 않습니다. 서비스에 대해서는 SCE가 아니라 Roblox가 책임을 집니다. 사용자는 오로지 사용자가 소유 또는 통제하는 “시스템”(여기에는 PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Portable(PSP), PlayStation Vita(PS Vita) 및 PlayStation Vita TV(PS Vita TV)가 포함되며, 이 각각의 모든 이터레이션 및 서버 에뮬레이션도 포함됨), 또는 이러한 시스템 및 그 밖의 기기를 통해서 액세스 가능한 것으로서, SCE 또는 그 계열사에 의해서 운영되는 접속적 온라인 네트워크에 의해서 서비스가 전달되는 그 밖의 시스템에서만 서비스를 이용할 수 있는 제한적 라이선스를 부여받습니다. 각각의 SCE 회사는 Roblox 약관의 제삼자 수익자에 해당됩니다.

## 10 ▼ 체험 규칙 + 분쟁 해결(사용자와 크리에이터 사이에서, 또는 크리에이터들 사이에서).

크리에이터 UGC(체험 또는 기타 가상 콘텐츠를 포함함)에 문제가 발생할 경우 사용자는 우선 해당 UGC의 크리에이터에게 직접 연락하여 문제를 해결해야 합니다.

a. **체험 규칙 위반.** Roblox는 크리에이터가 체험 및 체험 내에서 이루어지는 사용자의 행위를 규율하는 맞춤형 규칙을 제정하는 것을 허용합니다(“체험 규칙”). 체험 규칙은 체험 크리에이터에 의해서 제정, 적용 및 관리되며, Roblox에 의해서 제정, 적용 및 관리되는 것이 아닙니다. 이러한 이유로, 체험 규칙의 위반은 오로지 해당 체험의 크리에이터에게만 직접 신고(처리)해야 할 수 있습니다. 이러한 위반은 Roblox의 남용 행위 신고 시스템을 통해서 신고하지 못할 수도 있습니다.

체험은 (i) 사용자의 체험 규칙 준수에 대한 모니터링 및 (ii) 체험 규칙 위반 사용자에 대한 제재 조치에 대해서 자체적인 시스템을 가질 것입니다. 제재 조치에는 위반 사용자에 대해 영구적 또는 임시적으로 체험 이용을 금지하는 조치가 포함될 수 있으며, 해당 체험에서 취득된 가상 콘텐츠의 상실 조치 또한 포함될 수 있습니다. 이러한 모든 제재 조치는 해당 체험을 위해서 해당 크리에이터에 의해서 수행되며, Roblox는 이에 관한 크리에이터의 조치에 대해 책임을 지지 않습니다.

b. **분쟁 해결.** 사용자가 크리에이터 UGC(체험, 체험 규칙 또는 그 밖의 가상 콘텐츠 포함)에 관해 문제를 겪는 경우, 해당 사용자는 그 문제를 직접 해결하기 위해서 반드시 해당 UGC의 크리에이터에게 먼저 연락해야 합니다. 크리에이터와 사용자 간의 분쟁에 관한 추가 안내에 대해서는 [여기](#)를 읽어보시기 바랍니다.

c. **Roblox에 대한 에스컬레이션.** Roblox가 체험 규칙에 근거하는 크리에이터의 조치나 제재 또는 사용자와 크리에이터 간에 발생하거나 크리에이터들 간에 발생하는 문제의 해결에 대해 책임을 지지 않지만, Roblox는 모두가 서비스를 즐기도록 보장하기를 원합니다. 따라서 Roblox는 사용자와 크리에이터 간 또는 크리에이터들 간의 문제에 개입하여 해결을 도와줄 권리(의무가 아님)가 있습니다. 이러한 문제를 Roblox에 에스컬레이션하기 전에 사용자는 먼저 실질적이고 진실한 노력을 다하여 크리에이터와 문제를 해결해야 합니다. 그러한 시도가 성공하지 못한 경우 사용자는 문제를 Roblox 고객센터 팀에 [Roblox 지원 양식](#)을 작성하여 에스컬레이션할 수 있습니다. Roblox가 사용자 및 크리에이터 간, 또는 크리에이터와 크리에이터 간 분쟁에 개입하거나 그에 대하여 조치를 취하기로 하는 경우, 사용자 및 크리에이터는 Roblox의 결정(예를 들어, 크리에이터의 Robux를 차감하여 이를 사용자에게 제공할 수 있음)이 최종적임에 동의하고, 크리에이터와 사용자는 이러한 결정을 수락해야 합니다. 사용자\*와 크리에이터는 이러한 모든 문제를 해결하기 위하여 Roblox와 적시에 협력하기로 동의하며 이를 이행하지 않을 경우 Roblox 약관을 위반하게 됩니다.

## 11 ▼ 분쟁 해결(사용자와 Roblox 간), 중재 합의, 집단 소송 포기.

Roblox 약관에서 달리 허용되지 않는 한, 귀하는 어떠한 방식으로든 Roblox 약관 또는 본 서비스와 관련하여 Roblox와 분쟁, 청구 또는 논쟁(이하 **분쟁**)이 발생할 경우 필수적 비공식 분쟁 해결(Mandatory Informal Dispute Resolution, “MIDR”) 절차(이하에서 설명함)에 따라 규율 및 해결됨에 동의합니다.

**미국 거주자의 경우에만 해당:** MIDR 절차를 완료하였으나 분쟁이 여전히 해결되지 않은 경우, 귀하는 해당 분쟁이 소송이 아닌 구속력 있는 중재(이하에서 설명함)를 통해 결정되는 데 동의합니다. 이러한 동의는 해당 분쟁이 어떤 법리와 연관되었는지, 그리고 해당 분쟁이 Roblox, 그 자회사, 계열사, 모회사 또는 본 서비스와 연관된 공급업체나 서비스 제공업체, 또

는 이들의 임원, 이사, 직원, 대리인, 승계인과의 사이에서 발생한 것인지와 무관하게 적용됩니다. **귀하는 아래 중재 조항이 적용되는 모든 분쟁에 대해 판사 또는 배심원 앞에서 법원에 소송(집단 소송을 포함)을 제기할 권리를 포기함을 인정하며 이에 동의합니다.**

- a. **필수적 비공식 분쟁 해결.** 당사는 귀하와 사이에 절대로 분쟁이 발생하지 않기를 바라지만 혹시 발생할 경우, 당사와 귀하는 분쟁을 해결하기 위한 선의의 비공식적인 노력이 대개 신속하고 낮은 비용으로 호혜적인 결과를 가져오는 경우가 많다는 점을 인정하고 이에 동의합니다. 따라서 당사와 귀하는 이하 제11절 제a항 제vi호에 명시된 경우를 제외하고 중재 절차를 개시하거나 법원에 청구를 구하기에 앞서 다음과 같은 MIDR 절차를 따르기로 합니다.
- i. 통지. MIDR 절차를 시작하기 위해 분쟁이 있는 당사자는 우선 상대방에게 서면 통지를 제공해야 합니다.
- **“Roblox”에 통지하는 경우,** “귀하”는 (a) 사용자의 성명, Roblox 사용자 이름, 사용자의 Roblox 계정에 연동된 이메일 또는 청구지 발송 주소, (b) 사용자에게 대리인이 있는 경우 사용자 대리인의 이름 및 연락처, (c) 사용자가 제기하는 분쟁 및 요청하는 해결 방안에 대한 간략한 설명, (d) 분쟁 해결을 시도한 과거 내역을 확인하기 위한 것으로서 Roblox 지원팀에서 부여한 문의 번호 또는 사건 번호(있는 경우)를 기재하여, 미국 등기우편이나 Federal Express(또는 이에 준하는 국제 우편)를 통해 **Roblox Corporation, Legal Department, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403**로 서면 통지를 송부해야 합니다.
  - **사용자에게 통지하기 위해서,** Roblox는 귀하가 Roblox에 제공한 이메일 주소나 요금 청구 주소(또는, 이러한 정보가 제공되지 않은 경우에는, Roblox 서비스상의 메시징 시스템을 통해서)를 통해 서면 통지서를 발송할 것이며, 해당 통지서에는 (a) Roblox의 변호사 이름과 연락처, 그리고 (b) Roblox의 분쟁 및 요청된 해결책에 관한 간략한 설명이 포함될 것입니다.
- ii. 절차. 이후 양 당사자는 MIDR 절차에 참여하게 됩니다. MIDR 절차는 분쟁을 비공식적으로 해결하기 위하여 신의성실 에 따라 최선의 노력을 다하여 서면(혹은 일방 당사자의 요청이 있는 경우 전화회의 또는 화상회의) 협의를 하여야 합니다. 한 당사자가 변호인으로 대표되는 경우 해당 변호인이 참여할 수 있습니다.
- iii. 기밀 유지. MIDR 절차 진행 과정에서 모든 당사자, 그 대리인, 직원 및 변호사가 한 모든 제안, 약속, 행위, 진술은 기밀 이며 장래의 절차에서 어떠한 목적으로도 증거로 인정되지 않습니다. 단, 달리 인정되거나 개시가 가능한 증거는 MIDR 절차에서 사용되었다는 이유로 불인정되거나 개시가 불가능한 것으로 판정되지 않습니다.
- iv. 타이밍. MIDR 절차는 당사자들 간 기간 연장을 상호 합의하지 않는 한 위 제i호에 따른 서면 통지를 받은 후 60일 이내에 이루어져야 합니다. 단, 어느 당사자가 긴급하게 보전처분(가처분 또는 잠정처분 등)을 구하는 경우, 그러한 처분과 관련한 MIDR 절차는 당사자들 간 기간 연장을 상호 합의하지 않는 한 위 제i호에 따른 서면 통지를 받은 후 3영업일 이내에 이루어져야 합니다. 당사자들이 본 절에 명시된 비공식 분쟁 해결 절차에 참여하는 동안 만큼 공소시효는 연장 됩니다.
- v. MIDR은 중재 또는 소송의 필수 선행 조건입니다. MIDR 절차에 참여하였음에도 분쟁을 해결하지 못한 경우, 일방 당사자는 중재(청구가 중재 합의 조항(이하에 정의됨)의 예외에 해당하는 경우 소송)를 개시할 수 있습니다. 그러나 본 절에 명시된 MIDR 절차에 참여하지 않은 경우 MIDR 절차가 이루어질 때까지 분쟁을 중재로 회부하거나 법원에 청구를 제기할 수 없습니다. 사용자와 Roblox는 우선 MIDR을 거치지 않은 분쟁에 대하여 다음과 같이 이해하고 이에 동의합니다.
- 중재 제공자에 의해 수락될 수 없으며 연방민사소송규칙 제11절 제b항에 따라 근거 없는 것으로 간주되고, 더 나아가 중재자는 제11절 제a항을 위반하여 근거 없는 청구를 제기한 당사자에게 중재 수수료 및/또는 비용을 배당할 수 있습니다.
  - 법원에서 주장되는 경우 기각되어야 합니다.
- vi. 예외. 분쟁에 특허권, 저작권, 상표권 또는 영업비밀의 침해를 주장하는 청구가 포함된 경우, 사용자와 Roblox는 본 절에 명시된 MIDR 절차에 반드시 참여하지 않아도 됩니다.
- b. **중재 합의. 다음은 미국 사용자에게만 적용됩니다.** 당사와 귀하 사이에 분쟁이 발생하고 위의 제a항에 명시된 MIDR 절차를 통해 해결할 수 없는 경우, 본 항에서 해당 분쟁 해결 절차를 상세히 설명합니다. **본 절은 중요한 내용이므로 주의 깊게 읽으시기 바랍니다.**
- i. 중재 합의 및 집단 소송 포기. **Roblox 약관**에 달리 명시된 경우를 제외하고, **사용자와 Roblox**는 MIDR을 통해 해결하지 못한 모든 분쟁이 법원이 아니라 본 절에 명시된 구속력 있는 개별 중재로 해결되는 데 동의합니다. 이에 사용자와 Roblox는 배심재판을 받을 권리를 포기하기로 하고, **사용자와 Roblox**가 개인 자격으로만 상대방에게 청구를 제기할 수 있으며 어떠한 당사자도 상대방 당사자에 대하여 원고 또는 집단의 구성원으로서 집단 소송 또는 집단 중재를 제기할 수 없음에 동의합니다.

본 중재 합의 및 집단 소송 포기 조항(이하 “중재 합의” 조항)은 미국 거주자인 모든 사용자와 이하에서 달리 규정되지 않는 한 모든 분쟁에 적용되며, (a) 분쟁에 연관된 법리, (b) 분쟁 발생 시기, (c) 분쟁이 Roblox, Roblox의 자회사, 계열회사, 모회사 또는 본 서비스에 연관된 공급업체 또는 서비스업체(그 임원, 이사, 직원, 대리인, 승계인 포함)와의 사이에서 발생한 것인지 여부에 관계 없이 적용됩니다.

- ii. 연방 중재법, 해석, 집행. 본 중재 합의는 연방 중재법(9 U.S.C. § 1 이하) (“FAA”)(그 절차상 조항 포함)에 의해 모든 면에서 규율됩니다. 다시 말해 FAA는 특히 본 중재 합의의 조항과 규정 일체의 해석과 집행(집단 소송 포기를 포함하되 이에 한정하지 않음)을 규율합니다. 주 중재법은 어떠한 면에서도 규율하지 않습니다. 또한 사용자와 Roblox는 Roblox 약관이 주(州) 상호간 상거래를 입증하며 최대한 가능한 범위 내에서 연방 법률에 따라 규율 및 해석됨에 동의합니다.
- iii. 중재 일반 조항, 이용 가능한 구제. 중재에는 판사나 배심원이 없으며 중재 판정에 대한 법원 심리는 FAA에 따라 제한됩니다. 그러나 중재인은 개별적으로 법원과 동일한 손해배상과 구제(금지적 구제 및 확인적 구제, 법정 손해배상 포함)를 판결할 수 있고, 법원에서처럼 Roblox 약관을 따라야 합니다. 의심의 여지를 피하기 위해 중재인은 법에서 허용하고 개별 청구에서 정당화되는 경우, 공개적 금지명령(public injunctive relief)을 판결할 수 있습니다.
- iv. 중재 절차 및 규칙. 중재는 FedArb의 신속한 중재 규칙 및 (해당하는 경우) 대중 중재절차 프레임워크 ADR-MDL에 따라 관리됩니다(Roblox 약관에 의해 수정되는 경우 예외). 특히 대중 중재 절차 프레임워크(Framework for Mass Arbitration Proceedings) ADR-MDL은 중재에 대해 공통의 사실적 또는 법적 문제를 공유하는 다섯 개 이상의 요구 사항이 제출된 경우, 해당 요구 사항을 제출한 당사자들의 변호인이 동일하거나 조정되는 경우에 적용됩니다. 사용자는 [www.fedarb.com](http://www.fedarb.com)에 방문하거나 1-650-328-9500으로 전화하여 자세한 정보를 찾을 수 있습니다.

법에 의해 요구되거나 당사자들이 서면으로 달리 합의하지 않는 한, 구두 변론을 포함한 모든 중재 심리는 화상 회의를 통해 수행됩니다. 중재 심리가 대면으로 진행되는 경우, 사용자에게 편리한 경우 캘리포니아 샌머테이오 카운티 또는 사용자가 거주하는 카운티나 교구에서 진행됩니다.

중재의 결론에서 중재인은 판결과 중재인의 결정에 대한 근거가 되는 결론을 설명하는 서면 결정을 발행합니다.

해당 법률이 달리 규정하지 않는 한, 중재 절차와 그에 관한 모든 기록(중재 절차뿐 아니라 심의, 결정, 중재 판결과 관련하여 준비 또는 생성된 모든 문서를 포함하나 이에 국한되지 않음)은 기밀이며 중재 판결의 법원 확인을 획득하는데 필요한 경우를 제외하고, 제삼자에게 공개되지 않습니다.

- v. 중재 시작. 상기 MIDR 절차를 따른 후 중재를 개시하려는 당사자는 중재 요청서와 사용자 약관의 사본을 [https://fedarb.my.salesforce-sites.com/Roblox\\_DemandForm](https://fedarb.my.salesforce-sites.com/Roblox_DemandForm)을 통해 FedArb에 제출해야 합니다.
- vi. 수수료 및 비용. Roblox 약관 및 중재 합의의 조항에 따라 중재를 개시하는 경우 귀하는 FedArb의 첫 중재 신청 수수료 미화 50 달러를 지불해야 합니다. 제11절 제a항 제v호 및 본 항에 달리 명시된 경우를 제외하고, 귀하는 신청 수수료 이외의 중재에 대한 다른 기타 수수료를 지불할 책임이 없습니다. FedArb에 의해 청구되는 모든 기타 수수료 또는 비용은 Roblox가 지불합니다. 또한, FedArb가 귀하가 신청 수수료의 일부를 지불할 수 없다고 판단하는 경우, 해당 부분도 Roblox가 지불합니다.

사용자는 다른 자체 비용 및 변호사 수임료에 대해 책임이 있습니다. Roblox는 중재인이 명령하지 않는 한, 그러한 비용 또는 변호사의 수수료를 지불하지 않습니다.

중재인이 청구 또는 구제의 내용이 법적으로 성립하지 않거나 부적절한 목적으로 제기된 것이라고 판단하는 경우, 양 당사자는 중재인이 패소 당사자에게 모든 중재 비용과 합당한 변호사 수임료 및 비용을 승소 당사자에게 변제하도록 명령할 수 있다는 데 동의합니다. 또한, 법령이 변호사 수임료 또는 비용을 승소 당사자에게 판결하는 것을 승인하는 경우 중재인은 해당 법령에 따라 변호사의 수임료 또는 비용을 판결할 수 있습니다.

당사자들은 FedArb에게 관련 규칙 또는 수수료 요율표에 따라 지급해야 하는 수수료의 액수 또는 시기를 수정할 재량이 있다는 데 동의하며, 또한 그러한 수정으로 인해 일방 당사자의 수수료가 증가하지 않는 한 지불해야 하는 수수료의 시기 또는 액수에 대한 수정에 이의를 제기하지 않을 것에 동의합니다.

- vii. 권한 위임, 해석. 법률에서 허용하는 최대 범위 내에서 Roblox 약관의 해석, 적용 가능성, 집행 가능성 또는 성립 여부로 인하거나 이와 관련하여 발생하는 모든 분쟁(Roblox 약관의 전부 또는 일부가 무효이거나 무효가 될 수 있다는 청구를 포함하되 이에 한정되지 않음)의 해결에 대하여 연방·주·지방 법원이나 기관이 아닌 중재인이 독점적 권한을 가집니다. 단, 귀하가 동의한 Roblox 약관의 특정 버전이 무엇인지에 대한 분쟁의 경우 법원이 중재 개시 이전에 해당 문

- 제에 대하여 결정을 내립니다. 본 중재 합의 조항은 광범위하게 해석되어야 하며, Roblox 약관이 해지된 후에도 효력을 유지합니다.
- viii. 분리 가능성. 본 중재 합의 조항 중 어느 조항이 집행 불가능한 것으로 판명되면 해당 조항은 분리되고 중재 합의 조항의 나머지 조항은 완전한 효력을 유지합니다. 법원이 관련 특정 청구에 관해 법률이 본 중재 합의 조항의 집행을 배제한다고 판단할 경우 해당 청구는 중재에서 분리하되 나머지 청구는 여전히 구속력 있는 중재를 통해 해결합니다.
  - ix. 옵트아웃. 귀하는 최초로 본 서비스에 가입한 후 30일 이내에 Roblox에 서면으로 통지함으로써 중재 합의 조항을 전적으로 옵트아웃하고 당사와의 분쟁에 대해 소송을 제기할 수 있습니다. 그 이후에는 중재 합의 조항에 대한 중대한 변경에 대해서만 옵트아웃할 수 있으며, Roblox가 그러한 변경을 통지한 후 (관련 법률에서 더 긴 기간을 요구하지 않는 한) 30일 이내에 Roblox에 서면으로 통지해야 합니다. 두 경우 모두 “사용자”는 옵트아웃을 하려면 “중재 옵트아웃 통지(Arbitration Opt-Out Notice)”라는 제목의 서면 통지를 미국 등기우편이나 Federal Express(또는 이에 준하는 국제 우편)를 통해 Roblox Corporation, Legal Department, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403 송부해야 합니다. 옵트아웃 통지가 유효하려면, 반드시 옵트아웃을 원하는 사용자(또는 해당 사용자의 보호자)가 Roblox에 통지를 발송해야 하며, (a) 사용자의 성명, Roblox 사용자 이름 및 이메일 주소, (b) 해당되는 바에 따라, 사용자가 중재 합의 또는 중재 합의의 중대한 변경 사항을 옵트아웃하기 원한다는 명확한 진술 그리고 (c) 사용자의 서명(또는 사용자가 미성년자인 경우, 사용자의 보호자 서명)이 포함되어야 합니다. 중대한 변경사항에 대한 옵트아웃의 경우 통지에는 사용자가 옵트아웃하기를 원하는 특정한 중대한 변경사항이 명시되어 있어야 합니다. 옵트아웃 통지는 중재 합의 조항에만 적용되고, Roblox 약관의 다른 모든 부분은 여전히 사용자와 Roblox에 적용됩니다. 또한 옵트아웃 통지는 중재 합의 조항에 대한 과거의 합의를 취소하거나 달리 영향을 미치지 않습니다. 중재 합의 조항의 중대한 변경사항을 옵트아웃함으로써 귀하는 귀하가 수락했던 마지막 버전의 중재 합의 조항 문구에 따라 모든 분쟁을 중재하는 데 동의하게 됩니다.
  - x. 예외. 중재 합의에는 다음의 예외가 적용됩니다.
    - 사용자와 Roblox는 집단 차원의 청구 합의에 참여할 권리를 유지합니다.
    - 중재 합의 조항은 미국 거주자가 아닌 사용자 또는 (위 제ix호에 따라) 최초로 본 서비스에 가입한 후 30일 이내에 중재 합의 조항 전체를 적절하게 옵트아웃한 사용자에게는 적용되지 않습니다.
    - 분쟁이 소액 사건 법원의 관할권 내에 있는 경우, 사용자 또는 Roblox는 (MIDR 절차에 참여한 후) 사용자 거주 카운티의 소액 사건 법원 또는 캘리포니아주 샌머테이오 카운티 고등법원(Superior Court of California, County of San Mateo)에 분쟁을 회부하기로 할 수 있습니다.
    - 분쟁에 특허권, 저작권, 상표권 또는 영업비밀 침해를 주장하는 청구가 포함된 경우, 사용자 또는 Roblox는 제15절에 명시된 바에 따라 연방 또는 주 법원에 청구를 제기할 수 있습니다.
  - c. **분쟁 제기의 시기.** 사용자와 Roblox는 본 서비스로부터 또는 그와 관련하여 발생하는 청구원인이 있는 경우, 그러한 청구는 청구 원인이 발생한 때로부터 1년 이내에 하여야 한다는 데에 동의합니다. 그렇지 않을 경우 청구할 권리를 영구적으로 상실합니다.

## 12 ▼ 준거법, 관할권 및 재판지.

- a. 본 약관에 달리 규정된 경우를 제외하고, Roblox 약관은 국제사법 원칙을 배제하고 캘리포니아 주법에 의해 규율됩니다.
- b. 소액 사건 법원 소송을 제외하고, 위 제11절에 명시된 중재 합의 조항의 적용을 받지 않는 분쟁(어떠한 이유로든 중재 합의 조항이 집행 불가능하다고 판결된 경우를 포함함)은 캘리포니아주 샌머테이오 카운티의 연방 또는 주 법원에서만 소송을 진행할 수 있으며, 사용자와 Roblox는 그러한 목적상 해당 법원의 관할권에 동의합니다. 단, 유럽 연합의 일반 개인정보 보호법(General Data Protection Regulation)에 달리 명시된 경우는 제외합니다.

## 13 ▼ 고지 사항, 보증 없음.

- a. **UGC 고지 사항.** 관련 법에 따라 요구되는 경우를 제외하고, Roblox는 사용자, 크리에이터 등이 본 서비스에 게시하거나 달리 제공하는 UGC에 대하여 책임을 부담하지 않으며, 이를 검열, 승인, 편집 또는 통제할 의무도 없습니다. 그러나 Roblox는 언제든지 통지 없이 그리고 사용자에게 대한 의무 없이 Roblox가 Roblox 약관을 위반하거나 달리 부적절하다고

판단하는 모든 UGC를 제거, 편집하거나 제공을 중지할 수 있습니다. 사용자는 본 서비스를 이용하면서 다양한 출처의 UGC를 접할 수 있고 해당 UGC가 부정확하거나 모욕적이거나 불쾌감을 줄 수 있음을 이해합니다. 사용자는 UGC와 관련하여 사용자가 Roblox에 대해 갖고 있거나 가질 수 있는 모든 법적 또는 형평성 있는 권리 또는 구제책을 포기하는 데 동의합니다. 사용자 또는 콘텐츠 소유자로부터 UGC가 Roblox 약관을 위반하는 것으로 추정된다는 통지를 받는 경우, Roblox는 이를 조사하여, 해당 UGC의 삭제 또는 그에 대한 액세스 차단 여부를 결정할 수 있습니다(Roblox는 별도의 통지 없이, 언제든지 이러한 조치를 취할 수 있음).

- b. **콘텐츠 라벨.** 서비스에서는 체험에 관하여 콘텐츠 연령 등급 라벨 및 일정한 그 밖의 디스크립터를 사용자들에게 표시합니다. 이러한 콘텐츠 연령 등급 라벨에 관한 설명은 [여기](#)에서 확인할 수 있습니다. 체험에 대한 콘텐츠 연령 등급 라벨 또는 디스크립터는 Roblox에 보고된 추가 정보 또는 크리에이터에 의해서 체험에 대해 이루어진 변경 사항에 기초하는 등의 사유로 인하여 때때로 변경될 수 있습니다. 사용자는 이러한 변경이 이루어졌는지 여부를 판단하기 위해서 체험에 대한 콘텐츠 연령 등급 라벨 및 디스크립터를 살펴보아야 할 전적인 책임이 있습니다. Roblox는 가이드라인 또는 설명자의 정확성을 보증하지 않습니다. 사용자는 Roblox가 콘텐츠 연령 등급 라벨 또는 디스크립터의 정확성, 완전성, 유효성 또는 품질에 대해 책임을 지지 않는다는 점을 인정하고, 이에 동의합니다.
- c. **있는 그대로 제공됨.** 본 서비스 및 본 서비스를 통해 이용 가능한 모든 자료와 콘텐츠는 어떠한 종류의 명시적 또는 묵시적인 보장 또는 조건 없이 “있는 그대로” “이용 가능”한 상태로 제공됩니다. 관련 법률상 허용되는 최대 한도 내에서, Roblox와 Roblox의 임원, 이사, 직원, 컨설턴트, 계열회사, 투자자, 협력사, 자회사 및 대리인들(이하 총칭하여 “**관계 당사자들**”)은 본 서비스 및 본 서비스를 통해 이용 가능한 모든 자료와 콘텐츠와 관련하여, (a) 상품성, 특정 목적에의 적합성, 소유권, 평온한 향유 또는 비침해에 대한 묵시적 보장 및 (b) 매매, 이용 또는 거래 과정에서 발생하는 보장을 포함한 모든 유형의 명시적 또는 묵시적 보장을 일체 부인합니다. 관계 당사자들은 본 서비스나 그 일부 또는 본 서비스를 통해 제공되는 자료나 콘텐츠(그 번역물을 포함하되 이에 한정되지 않음)가 중단이나 보안 문제가 없고 에러, 바이러스 또는 기타 유해한 요소가 없을 것이라고 보장하지 않으며 이러한 문제가 시정될 것이라고 보장하지 않습니다.
- d. **책임 없음.** 사용자가 Roblox로부터 얻는 자문이나 정보, 또는 본 서비스를 통해 이용 가능한 어떠한 자료나 콘텐츠도 그것이 구술의 형태이든 서면의 형태이든 제휴 당사자나 Roblox에 관하여 Roblox 약관에 명시적으로 기재되지 않은 보장을 구성하지 않습니다. 사용자는 본 서비스의 이용 또는 액세스, 본 서비스에서의 다른 사용자들과의 거래 및 본 서비스를 통해 이용 가능한 자료나 콘텐츠로부터 야기될 수 있는 손해에 대한 모든 위험을 부담합니다. 이러한 제한은 해당 법률에 의해 허용되는 최대 범위에 적용됩니다.

## 14 ▼ 책임 제한.

---

해당 법률에 의해 허용되는 최대 범위 내에서 어떠한 경우에도 Roblox 및 제휴 당사자는 사용자의 서비스나 서비스의 자료 또는 콘텐츠에 액세스하거나 이용하는 경우 또는 액세스할 수 없거나 이용할 수 없는 경우에 발생하는 또는 그와 관련하여서 발생하는 간접, 부수적, 특수, 결과적 또는 징벌적 손해(이익 상실, 영업권, 또는 다른 무형의 손실 포함)에 대해 보증, 계약, 불법 행위(과실 포함), 법령 또는 기타 법적 이론에 근거하는지와 Roblox가 손해 가능성에 대해 통보를 받았는지에 관계없이 사용자에게 책임을 지지 않습니다.

관련 법률상 허용되는 최대 한도 내에서, 사용자는 계약, 불법행위 등에 의한 것인지를 불문하고, 서비스 일부의 이용 또는 이용 불가로 인하거나 그와 관련하여 발생하거나 달리 Roblox 약관에 의하여 발생하는 모든 청구에 관하여 Roblox 및 관계 당사자들이 사용자에게 부담하는 총 책임 금액이 미화 1000 달러로 제한된다는 것에 동의합니다(단, 위 제11조 또는 크리에이터 약관에 달리 명시된 경우를 제외함).

## 15 ▼ 배상.

---

귀하는 자신의 서비스 이용에 대하여 책임을 지는 것에 동의하고, 또한 (a) 서비스에 대한 귀하의 액세스, 이용 또는 이용 주장, (b) 귀하의 Roblox 약관 일부, Roblox 약관에 언급된 진술, 보장, 합의 또는 관련 법령의 위반, (c) 귀하의 제삼자 권리(지식 재산권, 초상권 또는 프라이버시권, 재산권 등) 침해 또는 기밀유지 의무 위반 혹은 관련 혐의, 또는 (d) 귀하와 제삼자 간 분쟁 또는 문제로 인하거나 그와 관련하여 발생하는 모든 청구, 책임, 손해, 손실 및 비용(합리적인 변호사 보수 및 비용



을 포함)으로부터 Roblox 및 관계 당사자들을 보호 및 면책하기로 동의합니다. Roblox는 Roblox의 비용으로 귀하의 배상 대상 사안에 대해 배타적인 방어 및 통제 조치를 취할 수 있는 권리를 보유하며(해당 사안과 관련한 귀하의 배상 의무를 제한하지 않음), 이 경우 귀하는 해당 청구에 대한 Roblox의 방어 조치에 협력하기로 동의합니다.

## 16 ▼ 캘리포니아 거주자에 대한 통지.

- a. **민원.** 귀하가 캘리포니아 거주자인 경우, 캘리포니아 민법(California Civil Code) 제1789.3조에 따라 귀하는 본 서비스와 관련한 민원 해결을 위하여 또는 본 서비스의 이용에 관한 보다 자세한 정보를 얻기 위하여 캘리포니아주 소비자보호국(California Department of Consumer Affairs) 소비자서비스과(Division of Consumer Services) 민원 지원 담당 부서(Complaint Assistance Unit)에 서면(1625 N. Market Blvd., Suite S-202, Sacramento, CA 95834) 또는 전화((800) 952-5210)로 연락할 수 있습니다.
- b. **미성년자.** 귀하가 18세 미만의 캘리포니아 거주자인 경우, 귀하는 귀하가 본 서비스에 공개적으로 게시한 특정 개인 콘텐츠를 삭제하도록 Roblox에 요청할 수 있으며, Roblox는 법률상 허용 및/또는 요구되는 범위 내에서 이에 응할 것입니다. 대상이 되는 콘텐츠는 개인정보를 포함하나, (a) 익명 정보 또는 (b) 귀하가 본 서비스에 업로드한 UGC는 포함하지 않습니다(귀하가 제공에 대한 대가를 수령하였기 때문입니다). 이러한 요청을 하려면 [Roblox 지원](#)에 문의하시기 바랍니다. 요청 시에는 Roblox가 삭제 대상을 찾을 수 있도록 귀하의 사용자 이름과 삭제하고자 하는 콘텐츠에 대한 구체적인 설명을 포함해야 합니다. Roblox는 우편, 전화 또는 팩스를 통한 요청을 수락하지 않으며 귀하가 불완전한 정보를 제공할 경우 답변이 불가능할 수 있습니다. 요청을 한다고 해서 귀하가 게시한 정보가 완전히 제거된다고 보장할 수 없으며, 요청이 이루어졌더라도 법률에서 제거를 요구하거나 허용하지 않는 경우가 있을 수 있습니다.

## 17 ▼ 기타 약관.

- a. **일반.** 본 사용자 약관은 모든 Roblox 약관과 함께 서비스 및 귀하의 서비스 사용에 관하여 귀하와 Roblox 간의 완전한 합의를 구성합니다. 귀하는 Roblox의 사전 서면 동의 없이 법률의 적용 등에 의해 본 Roblox 약관 또는 본 약관에 따른 귀하의 권리를 양도할 수 없습니다. Roblox는 통지 또는 동의 없이 언제든지 Roblox 약관을 타인에게 양도할 수 있습니다. 이 계약은 Roblox와 사용자의 각각의 승계인 및 양수인에게 구속력이 있으며 이익을 위해 유효합니다. 본 Roblox 약관의 일부가 무효 또는 집행불가능한 것으로 판단되는 경우, 집행불가능한 부분은 가능한 최대의 한도에서 효력이 발생하며(또는 법적으로 효력이 발생할 수 없는 경우 Roblox 약관으로부터 분리됨), 나머지 부분은 계속 유효합니다. Roblox 약관의 어떠한 내용도 제삼자에게 권리나 이익을 부여하는 것으로 간주되지 않습니다(제9조 제c항에 명시된 Apple의 경우 제외).
- b. **해지, 존속.** 사용자 약관 또는 경우에 따라 추가 약관이 해지되는 경우, Roblox와 사용자 상호 간의 권리 및 의무는 소멸합니다. 단, Roblox 약관 또는 추가 약관에서 그 성격상 해지 이후에도 존속하여야 하는 부분(제6절, 제8절, 제9절, 제10절, 제11절, 제13절, 제14절, 제15절을 포함하되 이에 국한되지 않음)은 해지 이후에도 존속합니다.
- c. **포기.** 사용자 또는 Roblox가 Roblox 약관의 일부를 포기하는 것은 Roblox 약관의 해당 부분 또는 다른 부분을 계속적 또는 추가적으로 포기하는 것으로 간주되지 않으며, 사용자 또는 Roblox가 Roblox 약관의 여하한 권리 또는 부분을 주장하지 않는 경우 이는 그러한 권리나 부분을 포기하는 것으로 간주되지 않으며 달리 포기를 구성하지 않습니다.
- d. **해석.** Roblox 약관의 각 조항 제목은 편의를 위한 것이며 본 Roblox 약관의 해석에 영향을 미치지 않습니다. Roblox가 본 Roblox 약관에 따라 결정을 하도록 허용된 모든 경우, 해당 결정은 전적으로 Roblox의 독자적인 재량에 따릅니다. Roblox 약관은 관련 법률의 적용을 받으며, 이는 관련 법률에 따라 달리 금지되거나 요구되는 경우를 제외하고 적용됨을 의미합니다. 문맥에 따라 달리 해석되지 않는 한, Roblox 약관에서 “포함하는(including)” 또는 이와 유사한 단어는 “포함하되 이에 국한되지 않는(including, without limitation)”을 의미하며 Roblox 약관에서 “또는(or)”은 항상 “및/또는(and/or)”을 의미합니다.
- e. **법률 준수.** 귀하는 본 서비스 이용 시 모든 관련 법률을 준수하여야 함에 동의합니다. 사용자는 본 서비스를 금지된 국가 또는 개인에게 직간접적으로 수출, 재수출 또는 이전(하거나 이들에게 본 서비스 이용을 허락)할 수 없습니다. 사용자는 (i) 사용자가 미국 정부의 금수 조치 대상 국가 또는 미국 정부가 지정한 “테러 지원” 국가에 소재하지 않고 (ii) 미국 정부의 금지 및 제한 대상자 목록에 포함되는 자가 아님을 진술 및 보장합니다.

- f. **온라인 커뮤니케이션에 대한 동의.** 귀하는 본 서비스를 이용함으로써 [개인정보 처리방침](#)(본 사용자 약관에 참조로 편입되며 본 서비스 이용 시 귀하는 이를 읽었음을 인정하는 것임)에 규정된 바에 따라 Roblox로부터 전자적 방법을 통해 특정 커뮤니케이션을 수신하는 데 동의합니다. 또한 귀하는 Roblox가 귀하에게 전자적으로 교부하는 통지, 합의, 공개 또는 기타 커뮤니케이션이 서면으로 이루어져야 한다는 법률적 요건을 충족한다는 것에 동의합니다. 관련 법령상 허용되는 범위 내에서, 귀하는 본 서비스를 통해 전자적으로 거래, 합의, 동의를 하는 경우 전자 서명이 마치 종이에 서명한 것과 마찬가지로 귀하에게 구속력이 있는 것으로 의도되었음에 동의합니다.
- g. **조사, 법 집행에 대한 협조.** Roblox는 본 약관의 위반이나 의심되는 위반을 조사하고 고발할 권리가 있습니다. Roblox는 법률, 규정, 법적 절차 또는 정부 요청을 이행하는 데 필요하거나 적절한 모든 정보를 공개할 수 있습니다.
- h. **우선 언어.** Roblox 약관이 여러 언어로 제공되는 경우, 약관의 영어 버전이 다른 언어 버전과 차이가 있거나 상충되는 경우 영어 버전이 규율하고 우선합니다.

## 13 ▼ 연락처 정보.

“본 서비스”는 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403에 소재한 Roblox Corporation에 의해 제공됩니다. 귀하는 해당 주소로 메시지를 발송하거나 [Roblox 지원 양식](#)을 작성하거나 (888) 858-2569에 전화하여 Roblox에 연락할 수 있습니다. 캘리포니아 거주자인 경우 상기 주소로 귀하의 이메일 주소를 포함한 요청서를 발송함으로써 Roblox 약관을 이메일로 제공받을 수 있습니다.

## ▼ 크리에이터 약관

크리에이터는 Roblox 커뮤니티의 핵심이며, 당사는 본 서비스에서 UGC를 창작하여 게재하고 본 서비스에서 UGC, 기타 Roblox IP 또는 콘텐츠를 이용하는 행위에 대한 규칙 및 지침을 명시하기 위하여 다음과 같은 약관(이하 **크리에이터 약관**)을 만들었습니다. 본 크리에이터 약관은 Roblox의 전체 사용자에게 적용됩니다.

이 크리에이터 약관에 추가하여, 크리에이터는 해당되는 바에 따라서, 사용자 약관(크리에이터 및 서비스의 사용자 양자의 자격으로서) 및 추가 약관(Roblox의 [광고 규정](#), [생체정보 처리방침](#), [AI 기반 도구 보충 약관 및 면책 고지문](#) 및 [DevEx 약관](#) 등) 또한 준수해야 합니다.

보충 규정은 다음에 대해 적용됩니다. (i) Luobu Studio를 사용하는 크리에이터에 의해서 서비스에서 발표된 UGC에 대한 사용자의 상호 작용, 그리고 중국에서 배포하기 위해서 Luobulesi Game에 대해 이루어지는 크리에이터의 UGC 제출 행위(부록 A 참고), (ii) 일본 사용자(부록 B 참고), (iii) EU/EEA 및 영국(“유럽”이라 통칭함) 사용자(부록 C 참고), 그리고 (iv) 베트남 사용자(부록 D 참고).

## 1 ▼ 용어 정의.

본 약관에서 정의되지 않은 대문자 용어는 사용자 약관 또는 [Roblox 사전](#)에 정의된 바에 따릅니다.

## 2 ▼ 지식 재산.

### a. Roblox 서비스, 소유권, 라이선스.

- i. Roblox IP. Roblox IP의 소유권에 관한 약관은 사용자 약관의 제6절 제a항에 규정되어 있습니다.
- ii. Roblox Studio. Roblox는 크리에이터가 본 서비스에서 체험 및 3D 가상 콘텐츠(총칭하여, 사용자 약관에 원래 정의된 용어인 UGC에 포함됨)를 창작, 개발, 수정, 운영 및 게시할 수 있는 무료 소프트웨어 도구(이하 “Studio”)를 제공합니다. Roblox는 Studio와 그에 포함된 모든 요소에 대한 제반 권리를 소유 및/또는 통제합니다. 크리에이터가 본 크리에

이더 약관을 준수하는 조건으로, Roblox는 크리에이터에게 크리에이터의 UGC를 본 서비스에서 창작, 개발, 수정, 업로드 및 게시하는 목적으로만 Studio를 이용할 수 있는 비배타적이고, 제한적이며, 철회 가능하고, 서브라이선스 및 양도 불가능한 라이선스(이하 “**Studio 라이선스**”)를 허여합니다. 크리에이터는 본 크리에이터 약관을 준수하는 방식으로만 Studio를 이용할 수 있습니다.

- iii. Roblox 템플릿. “**템플릿**”은 Roblox가 (일반적으로 Studio를 통하여) 제공하는 것으로서 크리에이터들이 UGC를 보다 쉽게 창작하기 위해 활용할 수 있는 출발점 역할을 합니다. Roblox는 모든 템플릿 및 그에 포함된 모든 요소에 대한 제반 권리를 소유 또는 통제하며, Studio 라이선스에 따라 크리에이터가 템플릿을 사용할 수 있도록 제공합니다. 크리에이터는 본 크리에이터 약관을 준수하는 방식으로만 템플릿을 이용할 수 있습니다. 템플릿을 이용한다고 해서 크리에이터가 해당 템플릿에 대한 소유권을 가지는 것은 아닙니다.
- iv. Roblox 클래식 아바타. Roblox는 특정 모델을 창작하였고 그에 관한 모든 지식 재산을 소유하며 본 서비스에서 사용할 목적으로만 크리에이터에게 이를 제공합니다. 이러한 모델에는 (a) 6개 부분으로만 구성된 모델에서 파생된 아바타 (일반적으로 “R6” 아바타), (b) 15개 부분으로만 구성된 모델에서 파생된 아바타(일반적으로 “R15” 아바타) 및 (c) 아래 제2절 제b항을 전제로 Roblox가 개발한 다음의 체형(Roblox가 수시로 수정할 수 있으며 아래 링크들에서 보다 상세히 설명함)을 기반으로 하거나 그로부터 파생된 모든 아바타의 파생 저작물(Roblox의 독자적인 재량으로 판단함)이 포함됩니다.
  - Roblox 보이: <https://www.roblox.com/bundles/109/ROBLOX-Boy>
  - Roblox 걸: <https://www.roblox.com/bundles/108/ROBLOX-Girl> 및 <https://www.roblox.com/bundles/282/ROBLOX-Girl>
  - Roblox 맨: <https://www.roblox.com/bundles/238/Man>
  - Roblox 우먼: <https://www.roblox.com/bundles/239/Woman>

(이하 총칭하여 “**클래식 아바타**”)

아래 제2절 제b항에서 크리에이터가 Roblox에 부여하는 권리를 조건으로, Roblox는 크리에이터에게 (a) 본 서비스에서만 클래식 아바타를 아바타로 사용할 권리, (b) 본 서비스에서만 이용할 목적으로만 또는 본 크리에이터 약관에 달리 허용된 대로만 클래식 아바타를 변경, 사용자 정의, 수정할 권리(그러한 아바타를 이하 “**수정된 클래식 아바타**”), (c) 크리에이터의 UGC를 본 서비스에서만 클래식 아바타 및 수정된 클래식 아바타에 적용할 비배타적 권리를 부여합니다.

Roblox는 각 수정된 클래식 아바타의 크리에이터에게 본 서비스에서만 그리고 본 크리에이터 약관에 달리 허용된 대로만 해당 수정된 클래식 아바타를 사용할 제한적이고 비배타적이고 철회 가능하며 양도 불가능한 라이선스를 추가로 부여합니다. Roblox는 본 약관에 명시적으로 부여되지 않은 클래식 아바타와 수정된 클래식 아바타에 대한 모든 권리를 보유하며, 이러한 권리에는 클래식 아바타와 수정된 클래식 아바타를 포함한 2차적 저작물을 만들 배타적 권리가 포함됩니다.

크리에이터는 어떠한 경우에도 본 서비스 외부의 물리적 또는 디지털 상품, 영화, 텔레비전 프로그램, 극장 연극, 서적 또는 기타 간행물과 관련하여 무상 또는 유상(라이선스 또는 판매 포함) 인지와 무관하게 클래식 아바타나 수정된 클래식 아바타(그 일부 포함)를 사용해서는 안 됩니다. 크리에이터는 클래식 아바타나 수정된 클래식 아바타를 그와 같이 사용하지 않을 것임을 진술하고 보장합니다.

- v. Builder 폰트 패밀리. Roblox는 서비스에서 이루어지는 UGC의 창작, 개발, 수정, 업로드 및 퍼블리싱을 위해서 당사의 Builder 폰트 패밀리를 제공하며, 이에 대한 모든 권리는 당사가 소유합니다. Builder 폰트의 사용은 [Builder 폰트 라이선스](#)에 의해서 규율되며, 이를 준수할 것을 조건으로 합니다. 크리에이터는 오로지 이 크리에이터 약관에 부합되는 방법으로만 Builder 폰트를 사용할 수 있습니다.
- vi. 기타 Roblox 콘텐츠. Roblox는 독자적인 재량으로 본 서비스에서 그리고 본 서비스를 통해서 다른 콘텐츠(이하 “**기타 Roblox 콘텐츠**”)를 창작, 개발하고 제공할 수 있습니다. 크리에이터가 본 크리에이터 약관을 준수하는 조건으로, Roblox는 크리에이터에게 오로지 본 서비스 내에서 크리에이터의 UGC와 관련하여서만 기타 Roblox 콘텐츠를 사용할 수 있는 비배타적이고 제한적이며 철회 가능하고 양도 불가능한 라이선스(이하 “**기타 콘텐츠 라이선스**”)를 허여합니다. 크리에이터는 기타 Roblox 콘텐츠를 사용(그에 대한 수정 또는 개선 포함)하는 것에 대하여 지급 또는 보상을 받을 수 없습니다.
- vii. Roblox 상표권. 크리에이터는 어떠한 체험의 제목에서도 “Roblox”, “Blox” 및 Roblox와 유사한 이름(Roblox의 독자적인 재량에 의해 판단함)을 사용하는 것이 금지됩니다. 앞선 제한 사항과 크리에이터가 [Roblox 이름 및 로고 가이드라인](#)

을 준수한다는 전제 하에 Roblox는 크리에이터에게 “가상 콘텐츠와 관련한 경우를 포함하여 본 서비스 내 크리에이터의 체험에서만 Roblox 상표(등록 여부를 불문함)를 사용할 수 있는 비배타적이고 개인적이며 제한적이고 철회 가능하며 양도 불가능한 라이선스(이하 “Roblox 상표 라이선스”)를 허여합니다. 크리에이터의 Roblox 상표 사용으로부터 발생하는 모든 영업권은 Roblox의 이익만을 위하여 효력이 발생합니다. 크리에이터가 Roblox의 본 서비스 외에서 Roblox 상표(크리에이터의 체험 제목에 포함될 수 있는 상표를 포함함)를 사용하는 행위는 [Roblox 이름 및 로고 가이드라인](#)에 명시된 바에 따라서만 허용됩니다.

**2022년 6월 22일 이전에 게시된 체험의 경우:** 앞선 내용에도 불구하고 본 크리에이터 약관, [Roblox 이름 및 로고 가이드라인](#) 및 모든 기타 Roblox 약관을 크리에이터가 지속적으로 준수하는 것을 전제로, 2022년 6월 22일 이전에 “Roblox”, “Blox” 또는 유사한 이름을 제목에 포함한 체험을 본 서비스에 게시했던 모든 크리에이터는 계속 해당 이름을 유지할 수 있습니다. 이러한 체험의 각 크리에이터에게 Roblox는 체험의 제목과 관련한 사용권을 포함하는 Roblox 상표 라이선스를 허여합니다.

viii. 라이선스 종료. Roblox는 어떠한 이유에서든지 언제든지 Studio 라이선스, 템플릿 라이선스, 기타 Roblox 콘텐츠 라이선스 및 Roblox 상표 라이선스를 종료 또는 수정할 권리를 보유합니다.

#### b. 사용자 제작 콘텐츠(UGC).

- i. UGC 소유권. 수정된 클래식 아바타를 제외하고 본 크리에이터 약관(및 모든 관련 추가 약관)에서 크리에이터가 부여한 권리와 라이선스에 따라, 크리에이터와 Roblox, 또는 크리에이터와 사용자 사이에서 크리에이터는 크리에이터가 (단독으로 또는 타인과 공동으로) 창작하였거나 향후 창작하고 본 서비스에 게시 또는 제공하는 UGC에 대해 보유할 수 있는 모든 저작권(그에 포함된 것으로서 UGC가 아닌 여하한 Roblox IP를 제외함)을 보유합니다.
- ii. UGC에 대한 Roblox의 라이선스. 서비스의 이용 및 크리에이터의 Robux 획득 가능성에 대한 대가로, 크리에이터는 서비스와 관련되는 사업상 목적을 위해서(머신 러닝 및 관련 모델의 훈련, 개발 및 사용과 관련되는 경우를 포함하되 이에 국한하지 않고, 서비스 또는 Roblox의 운영, 제공, 홍보 또는 개선과 관련되는 경우 포함) 서비스상에서 또는 이를 통해서 크리에이터가 게시하거나 제공하는 일체의 UGC 및 서비스상의 일체의 상호 작용 데이터(포함되거나 연관된 상표와 기반이 되는 소스 코드 및 스크립트 등 해당 UGC의 창작 및 전체 또는 부분 수정과 관련하여 Studio 내에서 이루어지는 입력 및 출력 포함)에 대해서 호스팅, 보관, 전송, 번역, 구동, 현지화, 게시, 공개 전시, 공개 실행(디지털 오디오 전송 수단에 의하는 경우 및 through-to-the-audience 방식 포함), 복제(비주얼 이미지에 대한 타임드 싱크 방식 포함), 수정, 개작, 2차적 저작물 제작, 개선, 배포 및 사용 행위를 할 수 있는 영구적이고, 전 세계적이며, 비독점적이고, 로열티가 무료인 권리 및 라이선스(다른 사용자 및 크리에이터를 포함하되 이에 국한되지 않고, 모든 사람이나 주체에게 서브라이선싱할 수 있는 권리 포함)를 Roblox에 부여합니다.

상기 내용에도 불구하고, 크리에이터는 본 서비스 내외를 불문하고 크리에이터의 UGC를 클래식 아바타 또는 수정된 클래식 아바타에 적용할 수 있는 배타적, 전 세계적이고 철회 불가능하며 영구적이고 서브라이선스 가능한 완납된 권리도 Roblox에 부여합니다. 단, (a) 크리에이터가 디자인한 셔츠, 바지 또는 티셔츠(여기에 포함되는 Roblox IP는 제외), (b) 크리에이터가 소유하거나 관리하는 상표, 또는 (iii) 크리에이터가 소유하거나 관리하는 저작권이 있는 자료 중 크리에이터가 본 서비스에 게시하기 전에 본 서비스 외부에서 게재한 자료를 적용할 권리는 본 서비스 외 Roblox의 권리에서 구체적으로 제외됩니다.

본 약관에서 부여된 권리와 라이선스를 조건으로, 크리에이터가 수정된 클래식 아바타에 대해 가지거나 획득하는 모든 권리, 소유권 또는 이권은 철회 불가 조건으로 Roblox에 양도합니다. 이러한 양도 대상에는 크리에이터가 허여한 모든 라이선스에 대한 권리를 포함하여 모든 지식 재산권과 그에 포함된 기타 전유적 권리가 포함됩니다. 또한 본 Roblox 약관의 이전 버전에 따라 개발된 모든 수정된 클래식 아바타에 대한 권리도 포함됩니다. 상기 내용에도 불구하고, Roblox는 클래식 아바타 또는 수정된 클래식 아바타를 커스터마이징하여 더 이상 클래식 아바타 또는 수정된 클래식 아바타(또는 Roblox의 독자적인 판단에 따른 그에 대한 2차적 저작물) 과 유사해 보이지 않게 만든 크리에이터가 그렇게 커스터마이징된 클래식 아바타 또는 수정된 클래식 아바타에 대한 모든 권리, 소유권, 이권을 받을 수 있도록 독자적인 재량으로 허용하되, 이는 크리에이터가 본 조에 따른 영구적, 전 세계적, 비배타적인 무상의 권리 및 라이선스를 Roblox에 부여하는 것을 전제로 합니다.

크리에이터는 또한 자신의 UGC를 서비스 또는 Roblox의 홍보 및 마케팅과 관련하여 현재 알려지거나 향후 개발될 모든 미디어 또는 유통 채널에 제공하는 데 동의하며, 이는 크리에이터가 GDPR에 따른 잊혀질 권리 또는 기타 개인정보 보호법에 따라 상응하는 권리를 행사하는 경우에도 마찬가지로 적용됩니다(본 절의 모든 앞선 항을 총칭하여 “UGC 라이선스”).

Roblox가 크리에이터의 UGC(수정된 클래식 아바타 제외)를 이용하여 본 서비스 또는 Roblox를 마케팅 및 광고할 수 있는 권리(이하 "**부수적 이용**")는 크리에이터의 승인 없이 본 서비스의 일부로 크리에이터의 UGC를 홍보하는 것에만 중점을 둔 마케팅 및 광고(Roblox의 합리적 판단에 따름)에 UGC를 이용하는 것을 포함하지 않으나, Roblox는 Roblox의 독자적인 판단에 따라 본 서비스 또는 Roblox를 홍보, 마케팅 또는 광고하기 위하여 크리에이터의 UGC를 (크리에이터의 승인 없이) 다른 UGC 또는 자료와 함께 일반적으로 참조할 수 있습니다. Roblox는 또한 본 서비스를 홍보하기 위하여 비영리적이고 교육적인 용도로 크리에이터의 UGC를 사용할 수 있습니다(비영리적, 교육적인지 여부는 Roblox가 합리적으로 판단함). Robux 획득 가능성을 제외하고, Roblox는 어떠한 이유로도 크리에이터를 저작자로 표시하거나 크리에이터에게 보상을 제공할 의무가 없으며, Roblox는 크리에이터가 본 절에 따라 부여한 라이선스를 이용하거나 본 약관에 따라 부여된 권리를 활용할 의무도 없습니다.

크리에이터는 업데이트 또는 삭제 진행 여부 및 본 크리에이터 약관의 종료나 크리에이터의 계정의 종료 또는 정지 여부를 불문하고 언제든지 크리에이터의 재량으로 체험 내에 있는 콘텐츠의 전부 또는 일부를 삭제하거나 업데이트할 수 있는 권리를 보유합니다(그리고 법률에 의해서 요구되는 경우, 크리에이터는 해당 콘텐츠를 삭제하거나 업데이트할 것임). 단, (i) 체험의 삭제로 인하여 더 이상 가능하지 않은 경우를 제외하고, 사용자에게 의해서 유효하게 구매되었거나 그 밖의 사유로 유효하게 취득되었던 것으로서, 크리에이터에 의해서 창작된 가상 콘텐츠는 서비스의 약관 및 정책에 따라서, 그 적용하여, 해당 사용자에게 의해서 무기한으로(UGC 구독의 경우에는 구매된 구독 기간 동안) 계속 액세스 및 사용될 수 있으며, (ii) 라이선스 또는 Roblox 약관에 따른 그 밖의 사유로 Roblox가 이미 사용 중이거나, 부수적 사용의 일환으로 Roblox가 이미 사용 중인 일체의 UGC 또는 기타 콘텐츠에 대한 Roblox의 사용 권리는 영구히 지속됩니다.

크리에이터의 UGC에 대해 서브라이선스를 부여할 Roblox의 권리 외에도, 크리에이터는 본 서비스에 특정 UGC를 게시하는 경우 해당 UGC를 다른 사용자와 직접 공유할 것인지 선택할 수 있습니다. 크리에이터는 그와 같이 공유할 의무는 없으나, 크리에이터가 이러한 권리를 허용할 것에 동의하는 경우 다른 사용자들은 크리에이터에 대한 추가적인 의무 없이 크리에이터의 UGC를 이용하여 본 서비스에서 자신만의 체험 및 기타 UGC를 창작할 수 있습니다.

크리에이터의 가상 콘텐츠가 사용자에게 판매 또는 달리 제공되는 경우, 크리에이터는 본 약관에서 Roblox에 부여된 권리에 따라, 그리고 크리에이터 자신이 가상 콘텐츠를 사용자에게 판매 또는 제공하였는지 여부를 불문하고, Roblox가 본 서비스에서 해당 콘텐츠가 더 이상 접근 불가능한 경우에도 사용자로 하여금(Roblox 약관에 따라) 무기한으로 해당 콘텐츠에 계속 접속하여 이용할 수 있도록 허용하는 데 동의합니다.

크리에이터가 본 크리에이터 약관 또는 여하한 Roblox 약관을 위반하여 크리에이터의 계정이 종료되는 경우에도 본 UGC 라이선스 조항에 따른 Roblox의 권리는 명시적으로 존속합니다.

- iii. 오디언스를 통해 전달되는(Through-To-The-Audience) 권리. 크리에이터가 본 크리에이터 약관에서 부여하는 권리는 오디언스를 통한 전달 방식으로 제공되며, 이는 크리에이터가 본 서비스에서 제공하였거나 Roblox의 본 서비스를 통해 제삼자 서비스에서 이용한 UGC에 대하여 제삼자 서비스의 소유자나 운영자가 크리에이터 또는 기타 제삼자에게 별도의 책임을 부담하지 않음을 의미합니다.
- iv. 본 서비스에 UGC를 게시할 권한. 크리에이터가 특정 UGC의 소유자가 아니거나 그 전부에 대한 권리를 부여하도록 완전한 승인을 받지 않은 경우, 크리에이터는 본 서비스에서 해당 UGC를 게재하거나 제공하여서는 안 됩니다. 본 크리에이터 약관 제9절에 따른 크리에이터의 의무(및 Roblox 약관에 명시된 기타 모든 의무)를 제한함이 없이, 크리에이터는 본 서비스에 UGC를 게재 또는 제공함으로써 여하한 자에게 지급하여야 하는 모든 금액을 지급하기로 동의합니다.
- v. UGC 제공 중단. UGC 또는 본 서비스의 기타 콘텐츠가 법률, 지식 재산권, 원칙 또는 본 서비스와 관련된 지침이나 정책을 위반하거나, Roblox가 독자적인 재량으로 판단하기에 해당 UGC가 사용자, 본 서비스 또는 Roblox의 평판을 해하거나 해할 수 있는 경우, Roblox는 독자적인 재량으로 언제든지 영구적인 기간을 포함하여 기간을 정하여 통지 없이 해당 UGC 또는 기타 콘텐츠를 제공 중단하거나 삭제할 수 있습니다. Roblox는 본 절에 따라 UGC를 제공 중단하는 것에 대하여 크리에이터에게 어떠한 의무도 부담하지 않습니다.
- vi. UGC 이용 관련 제한. 상기 명시된 크리에이터의 UGC 소유권(수정된 클래식 아바타 제외, 가상 콘텐츠와 기타 UGC를 클래식 아바타 및 수정된 클래식 아바타에 적용할 수 있는 권리 제외)에도 불구하고, 본 약관에 명시된 여타 제한사항을 제한함이 없이 크리에이터는 어떠한 경우에도 크리에이터의 UGC를 (본 서비스 내외의 어떠한 매체나 형식으로도) (a) 모욕적, 명예훼손적, 성적으로 노골적이거나 달리 불쾌감을 주는 방식으로 이용하거나(각 경우 Roblox의 독자적 판단에 따름), (b) Roblox에 관한 허위적, 명예훼손적, 비방적, 모략적인 진술과 관련되거나, (c) 크리에이터가 Roblox와

제휴관계에 있거나 Roblox가 크리에이터 또는 관련 UGC의 이용을 공식적으로 보증하는 것처럼 시사하거나 암시할 의도 또는 합리적 가능성이 있는 방식으로 이용하지 않습니다.

- vii. 침해 및 DMCA. Roblox는 창의성을 장려하고 크리에이터 등 타인의 지식 재산권을 존중합니다. 서비스(UGC 포함)의 모든 콘텐츠가 저작권 또는 상표를 침해한다고 믿는 저작권 소유자 또는 저작권 또는 상표권 소유자의 대리인(소유자 또는 저작권 또는 상표 소유자의 대리인인 기타 크리에이터 포함)은 사용자 약관의 제6절 제d항에 명시된 보고 절차에 따라 통지를 제출할 수 있습니다. Roblox 약관 전반에 명시된 바와 같이, Roblox는 적절한 상황에서 Roblox가 그 독자적인 재량으로 DMCA에 따른 반복적 침해자에 해당하는 것으로 판단하는 사용자(또는 크리에이터)의 계정을 해지할 수 있습니다.

### 3 ▼ 커뮤니티.

---

#### a. 정의.

- i. 커뮤니티. Roblox 약관의 목적상, "커뮤니티"는 크리에이터들이 서비스를 통하여 체험이나 그 밖의 가상 콘텐츠를 제공할 목적으로 함께 참가하는 경우에 존재하게 됩니다. 기업 계정의 경우, 계정에 명칭이 표시된 회사(또는 그 밖의 법적 주체)는 커뮤니티로 인정됩니다.
  - ii. 소유자. 각 커뮤니티는 반드시 "소유자"를 선정해야 하며, 소유자는 서비스에서 커뮤니티를 등록하기 위해 사용된 이메일 주소를 관리하고, 커뮤니티를 대리하여 활동하는 개인이나 주체입니다. 소유자는 그 전적인 재량으로 언제든지 커뮤니티의 소유권을 새로운 소유자에게 이전하기로 선택할 수 있습니다. 단, 어느 시점이든 오로지 한 명의 개인이나 주체만이 커뮤니티의 소유자가 될 수 있습니다. 소유자의 계정이 이 크리에이터 약관, Roblox 약관 또는 그 밖의 적용되는 추가 약관에 따라 종료되는 경우, Roblox는 당사의 전적인 재량으로, 커뮤니티의 또 다른 소유자를 지정할 수 있습니다. 단, Roblox가 당사의 전적인 재량으로 커뮤니티를 종료시키기로 결정하는 경우, Roblox는 그렇게 할 의무가 없습니다.
- b. 권리 및 권한. 커뮤니티에 참가하는 경우, 각각의 크리에이터는 (i) 이 크리에이터 약관에 규정된 바에 따라서, 또는 소유자와 Roblox 사이에 체결된 그 밖의 계약에 따라서, 커뮤니티에 의해서 만들어진 UGC를 Roblox가 사용할 수 있는 권한을 부여하거나, (ii) 서비스상에서 이루어지거나 이를 통하여 이루어지는 커뮤니티에 의해서 수행된 활동이나 판매된 UGC에 대한 지급액을 수령하기 위해서, 그들을 대리하여 행위할 수 있는 유일하고 배타적인 권한을 소유자(소유자는 기간 경과에 걸쳐 변동될 수도 있음)에게 부여하는 것입니다. 커뮤니티 멤버는 Roblox가 커뮤니티를 위하여 소유자에게 지급한 일체의 지급액에 대해서 Roblox를 상대로 하여 그들이 갖게 되는 일체의 청구권을 포기하며, 아울러 커뮤니티 멤버는 전적으로 커뮤니티 소유자로부터만 이러한 지급액의 회수를 구하기로 동의합니다. 커뮤니티의 소유자에게 부여된 권한은 커뮤니티 멤버들 사이의 별도 합의에 의하여 변경될 수 있습니다. 법률에 규정된 경우를 제외하고, 커뮤니티 소유자와 커뮤니티 멤버들 사이의 지급액 계산 의무는 전적으로 커뮤니티 내의 서면 합의에 따라 발생하며, Roblox는 이러한 합의에 구속을 받지 않습니다.

### 4 ▼ Roblox 크리에이터 경제.

---

#### a. Robux.

- i. Robux에 대한 라이선스. 본 서비스와 관련하여 Robux를 사용할 수 있는 크리에이터의 라이선스는 사용자 약관 제3절에 명시되어 있습니다.
- ii. Robux 획득. Roblox는 크리에이터가 서비스상에서 자신이 만드는 일정한 UGC(가상 콘텐츠 및 체험 액세스 포함)를 판매하거나 수익화함으로써 Robux를 벌 수 있도록 허용합니다("획득한 Robux"). 귀하가 서비스에서 (단독으로 또는 커뮤니티와 함께) 만드는 가상 콘텐츠나 그 밖의 UGC의 직접 판매 또는 그 밖의 수익 창출(예컨대, EBP)로부터 서비스를 통하여 Roblox 이용 약관(여기에는 Roblox 커뮤니티 규정도 포함됨)을 완전히 준수하면서 귀하가 획득한 Robux, 또는 지정된 프로모션 캠페인에서 Roblox에 의하여 수여된 Robux만이 획득한 Robux에 해당됩니다. 다음으로부터 획득한 Robux가 여기에 포함되지만, 이에 국한되지는 않습니다.
  1. 마켓플레이스 또는 크리에이터 상점에서 이루어진 귀하의 판매 수입
  2. 참여 기반 페이아웃

3. 가상 제품의 체험 내 구매
4. 퍼블리셔 프로그램에서의 광고 수입
5. 계열사 판매 수수료

귀하가 만들고 규정을 준수하는 가상 콘텐츠의 수익 창출 이외의 방법으로 취득된 Robux(멤버십 플랜이나 추천 보너스, Robux의 구매나 기프트 카드, 또는 귀하가 만들지 않은 가상 물품의 거래/판매로부터 취득된 Robux 등)는 획득한 Robux로 인정되지 않습니다. 다음으로부터 취득된 Robux가 여기에 포함되지만, 이에 국한되지는 않습니다.

1. 기프트 카드 상환 또는 직접적 Robux 구매
2. Premium 멤버십의 일환으로 매월 부여되는 Robux
3. 가상 제품의 거래 또는 재판매
4. 타당한 사용자 방문 없이, 템플릿 체험을 위해 판매된 패스
5. 검열된 위반 콘텐츠

어떤 Robux가 획득한 Robux에 해당되는지 여부의 결정은 전적으로 Roblox의 재량에 따릅니다.

UGC 수익화에 관한 자세한 정보에 대해서는 [여기](#)에서 제공되는 개발자 가이드를 읽으시기 바랍니다.

b. **UGC 판매.** Roblox는 크리에이터가 다음 각호를 조건으로 (i) 체험에 대한 액세스, (ii) 가상 콘텐츠 및 (iii) 본 서비스에서 자신이 창작한 기타 UGC를 판매하도록 허용합니다.

- i. Robux 할당 역할: 서비스의 모든 UGC(2D 가상 아이템("클래식 복장"이라고도 함) 제외) 판매에는 세 가지 역할이 있습니다. 각 역할에 따라 해당 판매에서 발생하는 Robux 할당을 받을 자격이 주어집니다(이하 "**Robux 할당**").
  - 크리에이터: 크리에이터는 판매되는 UGC를 만든 사용자나 커뮤니티입니다.
  - 판매자/배포자: 배포자는 (i) 크리에이터(크리에이터가 만든 체험에서 아이템이 판매되는 경우), (ii) 본 서비스의 다른 크리에이터(크리에이터가 만들지 않은 체험에서 아이템이 판매되는 경우), 또는 (iii) Roblox(마켓플레이스에서 아이템이 판매되는 경우)를 말합니다.
  - 플랫폼: 플랫폼은 항상 Roblox입니다.

위 Robux 할당은 바지, 셔츠 및 티셔츠로 구성되는 클래식 복장의 판매에는 적용되지 않습니다. 마켓플레이스에서 판매되는 클래식 복장의 경우 Robux 할당은 크리에이터와 플랫폼이 나누어 가집니다.

- ii. Robux 할당의 변경. Roblox는 언제든지 크리에이터에게 통지하여(합리적인 수단을 통해), (a) Robux 할당을 변경하고/변경하거나 (b) 특정 판매와 관련된 이들이 Robux 할당의 특정 요소를 사용자 지정하도록 허용하는 기능을 도입할 수 있습니다.
- iii. 서비스상 판매에 대한 크리에이터의 책임. 크리에이터는 Roblox가 크리에이터 창작 체험, 가상 콘텐츠 또는 기타 UGC를 전시 및 호스팅함으로써 다른 사용자들로 하여금 본 서비스에서 이를 이용하게 할 수 있음을 인정합니다. 크리에이터가 서비스를 통해 사용자에게 UGC를 판매하는 것과 관련하여 Robux를 받을 때, 이 거래는 크리에이터와 사용자 간의 거래이며, Roblox는 서비스를 제공함으로써 거래를 촉진하는 역할만 합니다. 분쟁과 관련한 경우로서 크리에이터가 Robux 또는 실제 화폐를 지급 받았던 UGC에 대해 Roblox가 사용자(또는 다른 크리에이터)에게 Robux를 반환하는 경우, Roblox는 해당 크리에이터로부터 그에 상응하는 만큼의 Robux를 공제 또는 지급 유보할 권리를 보유합니다.
- iv. 랜덤 가상 아이템. 사용자의 위치에 따라, 크리에이터는 사용자가 (Robux 등으로) "랜덤" 가상 아이템(이하 "**랜덤 가상 아이템**")을 획득할 수 있는 체험을 제공하기로 선택할 수 있습니다. 크리에이터가 사용자에게 랜덤 가상 아이템을 받을 수 있는 기회를 제공하는 경우, 크리에이터는 사용자가 랜덤 가상 아이템을 취득하기 위한 거래를 개시하기 전에, 이용 가능한 각각의 종류의 랜덤 가상 아이템을 취득할 수 있는 모든 확률을 반드시 사용자들에게 알려야 합니다. 단지 하나의 예를 들자면, 크리에이터의 체험에서 사용자가 무작위 가상 아이템을 받기 위해 분수에 던질 수 있는 가상 구슬을 사용자가 취득할 수 있게 하는 경우, 크리에이터는 사용자가 분수에 구슬을 던지기 전에 사용자가 각각의 종류의 랜덤 가상 아이템을 받을 수 있는 확률을 반드시 공개해야 합니다.

c. **개발자 환전 프로그램.** Roblox는 특정 기준을 충족하고 [여기](#)에 게시된 DevEx 프로그램에서 규정된 약관("DevEx 약관")에 동의한 일정 크리에이터들이 개발자 환전 프로그램("DevEx 프로그램")에 참가하는 것을 허용합니다. 크리에이터라면 누구든 서비스를 이용하여 코딩을 배우고, 친구들과 즐기기 위한 체험이나 아이템을 창작하며, 심지어 얼마간의 Robux도 벌 수 있지만, 오로지 성공한 크리에이터만이 높은 수준의 요건(DevEx 약관에 규정되어 있음)을 충족하고 DevEx를 통하여 돈을 벌 수 있습니다. 이러한 성공 수준에 도달하기 위해서는 대체로 많은 시간, 노력, 기량 및 전략이 요구됩니다. 심지어 그런 경우에도, 돈을 벌 수 있다는 보장은 없습니다. Roblox가 당사의 전적인 재량으로 수립한 일정한

요건, 정책 및 제한에 따라, DevEx 프로그램에 참가하는 크리에이터는 획득한 Robux를 Roblox의 전적인 재량으로 결정된 금액의 실제 화폐로 교환할 수 있습니다(DevEx 약관에 규정된 교환율과 일반 요건, 정책 및 제한에 따름).

- d. **EBP 또는 Premium 페이아웃.** EBP 또는 Premium 페이아웃은 일정 자격을 갖춘 크리에이터가 자신의 체험이 달성하는 참여를 기준으로 획득한 Robux를 추가로 창출할 수 있는 프로그램입니다. Roblox는 언제든지 그 독자적인 재량에 따라 EBP 또는 Premium 페이아웃을 변경 또는 종료할 수 있으며, 크리에이터에 대해 해당 종료 또는 변경으로 인한 어떠한 의무도 지지 않습니다. EBP 프로그램에 대한 자세한 정보는 [여기](#)에서 찾을 수 있습니다.
- e. **면책.** 사용자가 즐길 수 있는 체험이나 UGC를 개발하는 일은 어렵고 많은 시간이 소요될 수 있습니다. Roblox는 크리에이터의 체험 또는 UGC가 많은 오디언스로부터 인기를 얻어 성공할 것이라거나 크리에이터가 체험을 개발, 광고 또는 운영하는 데에 투자하는 시간, 노력 및 비용이 경제적인 성공으로 이어질 것이라고 장담할 수 없습니다.

## 5 ▼ Roblox에서의 음악.

- a. **사용 허가된 음악.** Roblox는 크리에이터가 크리에이터의 체험 또는 기타 UGC에서 사용할 수 있도록 효과음을 비롯하여 음반 및 그에 포함된 음악 저작물(이하 "**사용 허가된 음악**")을 만들 수 있습니다. 크리에이터의 사용 허가된 음악 사용 조건은 다음과 같습니다.
  - i. 라이선스. Roblox는 크리에이터에게 (i) 사용 허가된 음악을 오직 서비스에 의해서 그리고 서비스를 통해서만, 해당 사용 허가된 음악을 Roblox가 제공하는 기간 동안에만 체험 또는 기타 UGC('사용 허가된 음악이 포함된 UGC')에 동기화할 수 있는 비독점적이고 개인적이고 제한적이고 취소 가능하고 양도 불가능한 라이선스, 및 (ii) 오직 서비스에서만 그리고 Roblox가 해당 사용 허가된 음악을 제공하는 동안에만 사용 허가된 음악이 포함된 UGC를 재생, 청취하고 이와 상호작용할 수 있는 권리를 부여합니다. 크리에이터는 체험 또는 기타 UGC 내에서 크리에이터가 사용하는 사용 허가된 음악에 대한 속성을 제공할 필요는 없지만 크리에이터의 재량에 따라 이를 제공할 수 있습니다. 예를 들어, Roblox가 사용 허가된 음악의 소유자를 APM 음악으로 식별하는 경우 크리에이터는 사용 허가된 음악이 "APM 음악 제공"이라는 메시지로 제공할 수 있습니다.
  - ii. 라이선스의 취소(상실). 라이선스가 부여된 음악은 제삼자인 Roblox에 의해 라이선스가 부여되므로 크리에이터의 사용 허가된 음악 사용의 권리는 Roblox의 단독 재량에 따라 언제든지 이유 없이 취소될 수 있으며 크리에이터에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다. Roblox가 크리에이터가 사용 허가된 음악을 사용할 권리를 취소하는 경우, 크리에이터는 즉시 (a) 크리에이터의 체험이나 UGC에서 해당 사용 허가된 음악을 제거하고, (b) 서비스에서 해당 사용 허가된 음악의 모든 사용을 중지하는 데 동의합니다. Roblox는 사용 허가된 음악 사용에 대한 권리를 취소하기 전에 크리에이터에게 사전 통지를 제공하지만 Roblox는 사전 통지 없이도 그렇게 할 권리가 있습니다. Roblox는 단독 재량으로 크리에이터에 대한 책임 없이 언제든지 서비스에서 체험이나 기타 사용 허가된 음악이 포함된 UGC를 제거할 권리를 추가로 보유합니다. 추가로, Roblox는 다음 경우에 (통지 여부를 불문하고) 크리에이터에게 어떠한 책임도 지지 않으면서, 사용 허가된 음악의 전체 또는 일부에 대한 크리에이터의 권리를 취소할 수 있습니다. (w) 해당 사용 허가된 음악에 대한 크리에이터의 사용 행위가 Roblox 약관, 가이드라인 또는 정책을 위반할 수도 있다고 Roblox가 결정하는 경우, (x) 해당 사용 허가된 음악이 서비스 또는 Roblox의 명성을 해할 수도 있다고 Roblox가 결정하는 경우, (y) Roblox가 해당 저작권 소유자 또는 관리자로부터 서비스에서 사용된 사용 허가된 음악을 삭제하라고 요구받은 경우 또는 (z) 사용 허가된 음악이 더 이상 서비스에서 배포될 수 없는 경우.
  - iii. 250 트랙 제한. 상기 내용에도 불구하고 크리에이터는 사용 허가된 음악을 사용하여 체험이나 기타 UGC 내에서 스트리밍 서비스 또는 음악 라이브러리를 만들 수 없으며, 크리에이터는 사용 허가된 음악의 특정 트랙을 청취하는 사용자에게 과금할 수도 없습니다. 크리에이터는 단일 체험 또는 기타 사용 허가된 음악이 포함된 UGC에서 한 번에 최대 250개의 사용 허가된 음악의 개별 트랙을 배치하고 재생할 권리를 가집니다. 크리에이터는 체험이나 기타 UGC에서 사용 허가된 음악의 기존 트랙을 언제든지 다른 트랙으로 대체할 수 있습니다. 단, 해당 체험이나 사용 허가된 음악이 포함된 UGC에 한 번에 250개 이상의 트랙이 있어서는 안 됩니다.
  - iv. 사용 허가된 음악의 동기화. 크리에이터는 사용 허가된 음악을 체험으로 동기화시킬 수 있습니다. 상기 내용을 제한 없이, 크리에이터는 사용 허가된 음악의 트랙 일부 또는 사용 허가된 음악의 샘플 일부를 사용할 수 있습니다.
  - v. 서비스에서의 사용. 크리에이터는 서비스에서 사용 허가된 음악만을 사용할 수 있습니다. 크리에이터는 서비스 외부의 다른 곳에서 사용하기 위해 사용 허가된 음악을 내보내거나, 추출하거나 다운로드하거나 다른 사람들이 사용 허가된 음악을 내보내기, 추출 또는 다운로드할 수 있는 방법을 제공하지 않을 것에 동의합니다.



- b. **크리에이터가 작곡/소유한 음악.** 다음은 크리에이터가 서비스에서 사용하기 위해 게시한 (또는 게시를 시도한) 크리에이터(및/또는 크리에이터가 음악 저작물에 대해 협력했던 다른 사람들)에 의해 작곡되거나 달리 소유된 음악 저작물('음악 저작물')에 적용됩니다.
- i. 단독 작곡가인 크리에이터. 크리에이터는 크리에이터가 서비스에 게시한 음악 저작물의 단독 작곡가 및/또는 작사가이고 크리에이터가 음악 저작물을 대표하는 저작권협회(PRO)와 제휴한 경우, 크리에이터는 본 크리에이터 약관을 통해 크리에이터가 Roblox에 부여한 로열티 없는 라이선스를 서면으로 크리에이터의 PRO에 통지해야 합니다. 크리에이터는 크리에이터의 PRO의 보고 의무를 준수할 책임이 있습니다.
  - ii. 단독 작곡가가 아닌 크리에이터. 크리에이터는 크리에이터가 서비스에 게시한 음악 저작물의 단독 작곡가 및/또는 작사가가 아니고, 크리에이터(및/또는 공동 작곡가 또는 공동 작사가)가 음악 저작물을 대표하는 저작권협회(PRO)와 제휴한 경우, 크리에이터는 모든 공동 작곡가 및/또는 공동 작사가도 그 각각의 PRO에 서면으로 통지하도록 할 책임이 있고, 크리에이터는 서비스에 음악 저작물을 게시하고 사용하기 위한 공동 작곡가 및/또는 공동 작사가 승인의 서면 증빙을 받아야 합니다.
  - iii. 음악 퍼블리셔에 대한 할당. 크리에이터가 음악 저작물에 대한 자신의 권리를 음악 출판사에 양도한 경우, 크리에이터는 본 크리에이터 약관에 명시된 무상 라이선스 부여에 대하여 해당 음악 출판사의 서면 동의 또는 협조를 받아야 합니다.
  - iv. 음반 회사. 크리에이터가 음반 회사와 계약을 맺고 있는 녹음 아티스트인 경우 크리에이터는 크리에이터의 서비스 사용이 크리에이터의 음반 회사에 대한 의무를 준수하는지 확인할 책임이 있습니다. 다만 크리에이터가 음악 저작물을 작곡하였거나 사운드 레코딩을 수행하였다고 해서 크리에이터가 Roblox에 그 사용을 허락할 권리가 있는 것은 아닙니다.
  - v. 사운드 레코딩. 크리에이터가 사운드 레코딩에 속한 그리고 이에 대한 권리를 소유하지만 사운드 레코딩이나 해당 사운드 레코딩에 구현된 기본 음악 저작물(들)에 라이선스를 부여할 권한은 없는 경우, 크리에이터는 서비스에 해당 사운드 레코딩을 업로드하거나 달리 제공해서는 안 됩니다.
  - vi. 진술 및 보증. 크리에이터가 사운드 레코딩 및/또는 음악 저작물을 업로드, 동기화 또는 다른 방식으로 사용하는 경우, 크리에이터는 (a) 크리에이터가 서비스에 사운드 레코딩 및/또는 음악 저작물을 업로드, 동기화 및 달리 사용하는 데 필요한 모든 권리를 소유하고, (b) 크리에이터가 서비스에 업로드한 사운드 레코딩 및/또는 음악 저작물에 속한/이에 대한 전 세계적인 권리를 완전히 소유 및 관리하며, 또한 (c) 해당 사운드 레코딩 및/또는 음악 저작물이 완전한 창작이며 해당 사운드 레코딩 및/또는 음악 저작물을 서비스에 게시, 업로드, 배포 및 사용하는 것이 상표권, 저작권 또는 기타 지식 재산권을 포함한 어떠한 제삼자(PRO, 음반 회사, 음악 퍼블리셔 또는 조합이나 길드를 포함하며 이에 국한되지 않음)의 권리도 침해하지 않음을 진술하고 보증합니다.
  - vii. 승인, 지불. 크리에이터는 제삼자에 의해 주장되는 일체의 배포권, 기계적 복제권, 공연권, 싱크권(synchronization right) 및/또는 그 밖의 권리를 포함하되 이에 국한하지 않고, 서비스상에서 이루어지는 자신의 오리지널 사운드 레코딩 및/또는 음악 저작물의 사용 및 싱크(synchronization)와 관련하여 발생하는 모든 필요 권한 및 금전 지급에 대해 전적으로 책임을 부담합니다. 크리에이터는 또한 서비스에서 사운드 레코딩 및/또는 음악 저작물의 게시, 업로드, 배포, 동기화 및 기타 사용과 관련하여 해당 조합 및/또는 길드 계약의 규칙 및 규정에 따른 조합 신규 사용료 또는 재사용료에 대해서도 전적인 책임을 집니다.

## 6 ▼ 이용 제한.

사용자 약관(사용자 약관 제8절 제b항 포함) 또는 기타 Roblox 약관의 명시된 기타 제한 사항 외에 크리에이터는 본 절에 명시된 사항을 포함하여 본 크리에이터 약관을 위반하는 어떠한 조치도 취하지 않습니다.

크리에이터는 체험 규칙을 제정할 수 있습니다. 체험 규칙은 선택 사항이며, 해당 체험 크리에이터의 재량에 따라 제정 및 시행됩니다. 체험 규칙은 [Roblox 이용 약관](#), [Roblox 커뮤니티 규정](#) 또는 그 밖의 Roblox 약관을 확장시킬 수는 있지만, 결코 이와 상충되어서는 안 됩니다. 체험 규칙(또한 이러한 규칙 위반 시 겪게 될 결과)은 반드시 체험 내에서 명확하고 눈에 잘 띄게 게시되어야 합니다. 체험 규칙에 관한 추가 안내에 대해서는 [여기](#)를 읽어보시기 바랍니다.

특정 체험의 사용자 상당수가 Roblox 약관을 크게 위반하고 있음을 당사가 발견하는 경우, 해당 크리에이터가 위반 행위를 제한하기 위한 합리적 조치를 취하지 않는다면, Roblox는 당사의 전적인 재량으로 해당 체험에 대해서 제재 조치를 취할

수 있는 권리가 있습니다. Roblox가 당사의 전적인 재량으로, 특정 크리에이터가 자신의 체험 규칙을 적용 및/또는 관리함에 있어서 Roblox 약관을 위반했다고 결정하는 경우, Roblox는 당사의 전적인 재량으로 해당 크리에이터에 대해서 제재 조치를 취할 수 있는 권리가 있습니다.

Roblox는 모든 크리에이터가 자기 자신만의 아이디어를 개발하기를 바랍니다. 크리에이터에게 그렇게 할 수 있는 명시적인 서면 허가 또는 콘텐츠 크리에이터의 서면 라이선스가 있지 않는 한, 크리에이터는 다른 누군가의 아이템, 콘텐츠 또는 UGC를 복제하거나 수정해서는 안 되며, 크리에이터 자신의 콘텐츠처럼 게시해서는 안 됩니다. Roblox는 부적절한 콘텐츠의 복제에 대해 크리에이터의 계정의 정지 또는 종료를 포함하는 크리에이터에 대한 모든 조치를 취할 권리를 보유합니다.

## 7 ▼ 분쟁.

a. **크리에이터와 Roblox 간의 분쟁.** 크리에이터와 Roblox 간의 분쟁은 사용자 약관 제11절에 따라 처리됩니다.

b. **크리에이터와 사용자 간 또는 크리에이터 간의 분쟁.**

- i. UGC 관련 문제. 크리에이터는 서비스상에 퍼블리싱된 자신의 체험(체험 규칙 위반 포함), 가상 콘텐츠, 그리고 그 밖의 UGC와 관련하여, 사용자 불만 사항 등 모든 문제를 신속하고 전문적인 방법으로 처리할 책임이 있습니다.
- ii. Robux 반환. 크리에이터가 체험, 가상 콘텐츠 또는 UGC와 관련하여 획득한 Robux를 취득했고, 해당 체험, 가상 콘텐츠 또는 기타 UGC에 대한 사용자 불만에 따라 Roblox가 사용자에게 Robux를 반환한 경우, Roblox는 해당 크리에이터에게서 획득한 Robux와 동일한 금액을 차감 또는 보류할 권리가 있습니다.
- iii. 크리에이터 또는 사용자와의 분쟁. 크리에이터가 다른 크리에이터 또는 사용자와 분쟁이 있는 경우, 소송을 시작하기 전에 크리에이터는 먼저 분쟁을 우호적으로 해결하기 위해 공인된 중재인 또는 중재 서비스와 중재에 참여해야 합니다. 이러한 중재 요건은 사용자 약관 제6절에 따라 제출된 지식 재산권 게시 중단 신고와 관련된 분쟁에는 적용되지 않습니다. Roblox는 단독 재량으로 크리에이터 간 또는 크리에이터와 사용자 간의 모든 분쟁을 해결할 권리를 보유합니다. 이러한 해결은 크리에이터의 계정 정지 및/또는 기타 법이 허용하는 기타 조치(민사 또는 형사 처벌을 포함하나 이에 국한되지 않음)로 이어질 수도 있습니다.
- iv. Roblox에 에스컬레이션. 이 조항에 규정된 조건에도 불구하고, 사용자는 사용자 약관의 10.c항에 자세히 규정된 바에 따라, 크리에이터와의 분쟁을 Roblox에 에스컬레이션할 수 있습니다. Roblox가 사용자 및 크리에이터 간의(또는 크리에이터들 간의) 분쟁에서 역할을 수행하기로 선택하는 경우, 해당 사용자 및 크리에이터 각각은 (i) Roblox의 결정(여기에는 크리에이터로부터 Robux를 공제하여, 해당 Robux를 사용자에게 제공하는 조치가 포함될 수 있음)이 최종적 효력을 가진다는 점, 그리고 (ii) 당사자들은 이러한 최종적 결정을 수락할 것이라는 점에 동의합니다. 크리에이터는 더 나아가, 이러한 모든 문제를 해결하기 위해서 시기적절한 방법으로 Roblox와 협력하기로 동의하며, 이를 불이행하는 것은 크리에이터 약관의 위반에 해당된다는 점을 인정합니다.

## 8 ▼ 진술 및 보증.

크리에이터는 크리에이터의 UGC에 대한 책임이 있으며, 다음을 진술하고 보증합니다. 즉, (a) 크리에이터가 크리에이터이자 소유자이거나 제2절 제b항 제ii호의 권리 및 라이선스를 Roblox에 부여하는 데 필요한 권리와 권한이 있고, (b) 본 크리에이터 약관에 명시된 대로 크리에이터의 UGC 및 크리에이터의 UGC 사용은 (i) 제삼자의 권리를 침해, 위반 또는 유용하거나, (ii) 비방, 명예 훼손 또는 타인의 프라이버시권, 퍼블리시티권 또는 기타 재산권을 침해하거나, (iii) Roblox가 제삼자로부터 라이선스를 받거나, 제삼자에게 보상을 지급하거나 귀속을 시켜야 하거나, (iv) 크리에이터와 제삼자 간 계약의 위반을 초래하거나 또는 (v) Roblox가 어떠한 법 또는 규정을 위반하는 상황을 초래하지 않으며, 또한 (c) 크리에이터는 크리에이터의 서비스 사용에 있어 모든 해당 법률, 규칙 및 규정과 Roblox 약관(본 크리에이터 약관을 포함하며 이에 국한되지 않음)을 준수합니다.

## 9 ▼ 배상.

크리에이터는 크리에이터의 서비스 사용에 대한 책임이 있으며, 다음으로부터 또는 어떠한 식으로든 다음과 관련하여 발생한 모든 청구, 책임, 손해배상, 손실 및 비용(합리적인 변호사 수임료 및 비용 포함)에 대해 Roblox와 제휴 당사자들을 방어하고 면책한다는 데 동의합니다. (a) 크리에이터의 서비스에 대한 액세스, 사용 또는 사용 혐의, (b) 크리에이터의 (i) 본 크리에이터 약관을 포함한 Roblox 약관의 일부, (ii) 본 크리에이터 약관에 참조된 모든 진술, 보증 또는 합의, 또는 (iii) 해당 법률 또는 규정의 위반, (c) 크리에이터의 제삼자 권리(지식 재산권, 퍼블리시티권, 프라이버시권 또는 재산권 포함) 또는 기밀 유지 의무 위반, 또는 (d) 크리에이터와 제삼자 간의 분쟁 또는 문제입니다. Roblox는 크리에이터가 배상해야 하는 모든 사항에 대해(해당 사항에 대한 크리에이터의 손해 배상 의무를 제한하지 않고) 독점적인 방어 및 통제권을 가질 수 있는 권리를 보유하며, 이 경우 크리에이터는 해당 청구에 대한 Roblox 변호에 협력하기로 동의합니다.

## 10 ▼ 책임 제한.

어떠한 경우에도 **제휴 당사자들**은 간접적, 부수적, 특수, 결과적 또는 처벌적 손해배상(수익, 영업권의 손실 또는 기타 무형 손실에 대한 손해배상 포함)에 대해, 보증, 계약, 불법행위(태만 포함), 법률 또는 기타 법 이론에 기반하는지에 관계 없이, 그리고 Roblox가 손해의 가능성에 대한 정보를 가지고 있었는지와 무관하게 크리에이터에게 책임을 지지 않습니다. 제휴 당사자들이 모든 청구(보증 청구 포함) 또는 소송 사유에 대해 크리에이터에게 지는 책임 총액은 (i) 본 계약에 따라 Roblox가 크리에이터에게 크리에이터가 Roblox에 청구를 통지한 시점 이전 12개월 동안 지급했거나 지급해야 할 총액, 또는 (ii) 크리에이터가 Roblox에 청구를 통지한 시점 이전 12개월 동안 Roblox가 크리에이터에게 아무것도 지급하지 않은 경우에는 미화 1,000달러로 제한됩니다.

## 11 ▼ 개인정보 보호.

- a. **귀하의 데이터.** 크리에이터로서 서비스를 통해 Roblox에 제공하는 데이터는 본 약관에 참조로 통합되는 Roblox [개인정보 처리방침](#)에 따릅니다. 또한 체험이나 UGC를 만들기 위해 서비스에서 사용한 도구 또는 소프트웨어에 따라 Roblox [개인생체정보 처리방침](#) 및 Roblox [얼굴 애니메이션 개인정보 처리방침](#)을 포함하며 이에 국한되지 않는 추가 약관이 적용될 수 있습니다.
- b. **체험 데이터.** 크리에이터에 의해서 만들어진 각각의 체험에 대해서, 그리고 Roblox [개인정보 처리방침](#)의 규정을 전제로, 크리에이터 및 Roblox 양자는 다음과 같은 경우 등, 체험을 지원하기 위한 각자의 정당한 사업 목적을 위해서, 그리고 사업 분석을 위해서, 해당 체험과 관련되는 데이터 또는 이와 관련하여 입수된 데이터를 이용할 수 있는 권리가 있습니다: (i) 체험의 개선 및 개발을 위해서, (ii) 관련 법률(법 집행기관의 요청 포함)을 준수하기 위해서, (iii) 체험의 보안을 보장하기 위해서, 그리고 (iv) 사기를 방지하거나 위험을 경감시키기 위해서. 크리에이터는 본 크리에이터 약관에 명시적으로 규정된 경우를 제외하고는 사용자 데이터를 이용하거나 제삼자에게 공개하지 않을 것에 동의합니다.
- c. **사용자 개인정보.** 크리에이터가 사용자 개인정보('사용자 PII')를 받는 경우, 그 범위까지 크리에이터는 다음을 위한 목적으로 사용자 PII를 사용하지 않습니다. 즉, (i) 제삼자에게 서비스를 제공할 목적, (ii) 서비스 또는 제삼자 웹 사이트 또는 플랫폼에 걸쳐 모든 개인 사용자 기기 또는 브라우저에서 세그먼트, 프로필 또는 유사한 레코드를 구축하거나 구축을 지원하거나 추적 또는 보완하기 위한 목적, (iii) 개별 기기 또는 브라우저의 작동을 세그먼트, 프로필 또는 유사한 레코드와 연관시키거나, 사용자 데이터를 기준으로 해당 레코드를 보완하려는 목적, (iv) 사용자의 데이터를 사용자의 다른 개인정보와 연관시키려는 목적, 또는 (v) 해당 개인정보 보호법을 포함한 준거법을 위반하는 승인되지 않은 목적이나 모든 승인되지 않은 목적입니다. 또한 크리에이터는 사용자 PII를 판매, 공개, 공유, 대여, 신디케이트, 수정, 역설계, 디컴파일, 대여 또는 기타 변경하는 행위가 금지됩니다.
- d. **캘리포니아주 소비자 개인정보 보호법.** 크리에이터는 사용자의 정보에 속하며, Roblox 및 크리에이터 양자가 입수한 "개인정보"(개정되는 바에 따라, 2018년 캘리포니아주 소비자 개인정보 보호법에서 정의된 바에 따름)를 고의적으로 판매해서는 안 되며, 자신이 통제하거나 보유하는 이러한 개인정보가 제삼자에 의해서 부당하게 액세스되지 않도록 방지하기 위해서 모든 합리적 조치를 계속 취하기로 합니다.

## 12 ▼ 기타 조항.

- a. **콘텐츠 라벨.** 서비스에서는 [콘텐츠 라벨](#)에 기술된 바에 따라, 체험에 관한 콘텐츠 연령 등급 라벨 및 일정한 그 밖의 디스크립터를 표시하며, 콘텐츠 라벨은 여기에서 인용됨으로써 이 문서의 일부로 편입됩니다. 크리에이터는 자신이 Roblox에 제출하는 연령 등급 및 컴플라이언스 질문서에서 정확하고 완전한 최신 상태의 정보를 제공할 것임을 확인하고 보증합니다. Roblox는 당사의 전적인 재량에 따라 때때로 콘텐츠 라벨 및 디스크립터를 변경할 수 있는 권리가 있습니다. Roblox는 가이드라인 또는 설명자의 정확성을 보증하지 않습니다. 크리에이터는 Roblox가 콘텐츠 연령 등급 라벨 또는 디스크립터의 정확성, 완전성, 유효성 또는 품질에 대해 책임을 지지 않는다는 점을 인정하고, 이에 동의합니다. 크리에이터는 특정 등급을 받을 권리가 없다는 점도 인정합니다. 이 문서 또는 [콘텐츠 라벨](#)에 기재된 어떠한 규정도 크리에이터의 체험 내용을 통제하거나 지시하려고 의도되지 않았으며, 그에 대해서는 크리에이터가 전적으로 책임을 부담합니다.
- b. **있는 그대로 제공됨.** 본 서비스는 "있는 그대로" 제공되며, 사용자 약관의 제13절은 본 약관에 참조로써 포함됩니다.
- c. **존속.** 본 크리에이터 약관 제2절 제b항, 제6절, 제7절, 제8절, 제9절, 제10절, 제11절, 제12절 제a항을 포함하여 그 성격상 본 크리에이터 약관의 해지 이후에도 존속되어야 하는 모든 부분은 해지 이후에도 존속합니다.

## ▼ 부록 A(중국)

### 1 ▼ 중국 UGC의 구매

1. **중국 UGC.** 때때로 사용자는 중화인민공화국에서 Luobu Studio를 사용하는 크리에이터("중국 크리에이터")가 제작한 콘텐츠(체험, 가상 아이템, 체험 내 아이템 포함)를 본 서비스에서 구매(본 Roblox 약관의 목적에 따라 홍콩, 마카오 특별행정구 및 대만, "PRC"는 제외)할 수 있습니다("중국 UGC"). 해당 중국 UGC는 플랫폼에서 구체적으로 식별됩니다. 중국 UGC는 중국 크리에이터가 아닌 Roblox Corporation에 의해 플랫폼 및 서비스에 게시됩니다. 따라서 사용자가 중국 UGC를 구매하거나 취득할 때, 일부 측면은 사용자가 다른 UGC를 구매할 때와 다릅니다. 또한 Roblox가 모든 중국 UGC(및 Roblox가 제공한 가상 아이템)와 관련하여 "크리에이터"로 간주되긴 하지만 사용자가 중국 UGC 구매와 관련하여 문제가 있거나 우려되는 부분이 있는 경우 Roblox는 사용자가 먼저 해당 중국 크리에이터에게 연락하여 문제를 완만하게 해결하도록 특수 계약 협정을 만들었습니다. 사용자가 중국 크리에이터와 해당 불만 사항이나 문제를 해결할 수 없는 경우 사용자는 Roblox지원팀에 에스컬레이션할 수 있습니다. 사용자는 Roblox가 불만이나 문제를 해결하기로 조치를 취하는 경우 Roblox의 결정이 최종이고 사용자는 해당 결정을 준수한다는 데 동의합니다.

### 2 ▼ Luobulesi 게임의 UGC 크리에이터

1. **Luobulesi 게임에서 크리에이터의 중국 UGC 배포 옵션.** 수시로 크리에이터는 선전 텐센트 컴퓨터 시스템 컴퍼니('중국 퍼블리셔')가 PRC에서 게시 및 운영하는 플랫폼 및 서비스 버전('Luobulesi 게임')의 플레이어에게 크리에이터의 체험과 가상 콘텐츠를 제공할 기회를 받을 수 있습니다. Luobulesi 게임에 크리에이터의 체험 및 가상 콘텐츠를 게시하는 것은 전적으로 크리에이터의 선택에 달려있으며, 크리에이터는 그렇게 할 의무가 없습니다. 크리에이터가 중국 플레이어에게 제공하기로 선택한 체험 및 가상 콘텐츠("크리에이터의 중국 UGC")는 아래 크리에이터의 중국 UGC 검토 항에 따라 검토를 거치게 됩니다. Luobulesi 게임에서 사용 가능한 범위 내에서, 귀하의 중국 UGC는 중국 퍼블리셔가 공표한 것으로 간주됩니다. 중국 플레이어가 크리에이터의 중국 UGC를 구매하는 경우, 크리에이터는 아래 크리에이터의 중국 UGC에 대한 Robux획득 항에 따라 Roblox로부터 Robux를 획득할 수 있습니다. 그러나 중국 플레이어에 의한 크리에이터의 UGC 구매는 크리에이터와 중국 플레이어 간에 계약 관계를 형성하지 않습니다. 오히려, 귀하의 중국 UGC는 중국 퍼블리셔에 의해 중국 플레이어에게 서브라이선스를 부여하게 됩니다. 크리에이터 약관의 제2절 제b항 및 제4절은 크리에

이터의 중국 UGC 라이선스 및 크리에이터의 중국 UGC에 대한 Robux 획득 향과 일치하지 않는 한 크리에이터의 중국 UGC에 적용되지 않습니다.

2. **Luobulesi 게임에서 크리에이터의 중국 UGC 배포 요구 사항.** Luobulesi 게임에서 중국 플레이어가 크리에이터의 중국 UGC를 사용할 수 있도록 하기 위해 크리에이터는 중국 퍼블리셔에 실명 인증이 된 계정을 등록해야 하며(PRC법률 및 규정이 요구하는 바와 같이) Luobulesi 게임에 UGC제출 약관("중국 게임 UGC제출 약관")에 동의해야 합니다.
3. **크리에이터의 중국 UGC 제출.** 크리에이터는 서비스를 사용해 중국 게임 UGC 제출 약관에 따라 크리에이터의 중국 UGC를 중국 퍼블리셔에 제출하여 Luobulesi 게임에 포함시킬 수 있습니다. 해당 포함을 위해 모든 크리에이터의 중국 UGC 제출은 Roblox 라이선스 소유자 또는 중국 퍼블리셔(합쳐서 "검토 엔티티")의 검토 절차, 중국 UGC 요구 사항 및 크리에이터를 위해 당사가 운영하는 포럼(Roblox 개발자 포럼)에 규정된 정책의 적용을 받습니다.
4. **크리에이터의 중국 UGC 라이선스.** 크리에이터는 크리에이터가 크리에이터의 중국 UGC에서 보유할 수 있는 모든 저작권을 유지합니다. 크리에이터는 이에 따라 크리에이터의 중국 UGC와 관련하여 개인 또는 엔티티(중국 퍼블리셔를 포함하되 국한되지 않음)에게 여러 레벨을 통해 하위 라이선스를 부여할 수 있는 영구적이고 취소가 불가능하며 전 세계적이고 비독점적, 로열티 무료의 양도가 가능한 라이선스를 Roblox에게 부여하여 다음과 같은 권리를 전체 또는 일부 부여하고 승인하는 데 동의합니다.
  - a. **크리에이터의 중국 UGC 라이선스.** 크리에이터는 크리에이터가 크리에이터의 중국 UGC에서 보유할 수 있는 모든 저작권을 유지합니다. 크리에이터는 크리에이터의 중국 UGC에 관해서, 전체적 또는 부분적으로 다음 행위를 할 수 있는 영구적이고, 취소할 수 없으며, 전 세계적이고, 비독점적이며, 로열티 무료이고, 양도할 수 있으며, 타인(중국 게시자를 포함하되 이에 국한되지 않음)에게 다단계로 서브라이선스를 부여할 수 있는 권한이 포함된 라이선스를 Roblox에 부여하기로 동의하고, 이 약관에 의해서 실제로 부여합니다.
  - b. 크리에이터가 GDPR 또는 기타 개인정보 보호법에 따른 동등한 권리에 따라 잊혀질 권리를 행사한 경우에도 크리에이터의 중국 UGC 및 관련 사용자 이름을 사용하여 서비스 또는 Roblox 또는 Luobulesi 게임의 홍보와 마케팅과 관련하여 현재 알려져 있거나 향후 개발되는 모든 미디어 또는 유통 채널에서 서비스 또는 Luobulesi 게임, 모든 UGC 및 서비스 또는 Luobulesi 게임과 관련된 유형의 아이템을 홍보 또는 마케팅할 권리. 크리에이터의 중국 UGC를 사용하여 서비스 또는 Roblox를 마케팅 및 광고할 수 있는 Roblox의 권리는 크리에이터의 승인 없이 서비스의 일부로 크리에이터의 중국 UGC 홍보에만 초점을 맞춘 마케팅 및 광고(Roblox에 의해 합리적으로 결정됨)에 크리에이터의 중국 UGC 사용을 포함하지 않지만 Roblox는 일반적으로 Roblox가 결정하여 크리에이터의 중국 UGC를 다른 UGC 또는 자료를 참조하여 서비스, Luobulesi 게임 또는 Roblox를 홍보, 마케팅 또는 광고할 수 있습니다. Roblox는 또한 서비스 및 Luobulesi 게임을 개선하기 위해 비상업적이고 교육 목적으로 크리에이터의 중국 UGC를 사용할 수 있습니다(그리고 Roblox는 비상업적이거나 교육적 사용을 합리적으로 결정합니다).
5. **오디언스를 통해 전달되는 권리.** 본 Roblox 약관에 포함된 모든 크리에이터의 권리는 오디언스를 통한 전달(through-to-the-audience) 기반으로 제공됩니다. 이는 라이선스 소유자인 Roblox, 중국 퍼블리셔, 제삼자 서비스의 소유 또는 운영자는 서비스 또는 Luobulesi 게임을 통해 크리에이터가 제공하는 UGC에 대해 크리에이터 또는 기타 제삼자에게 별도의 책임을 지지 않습니다.
6. **UGC 요구 사항.** 크리에이터 약관의 제5절 및 제8절을 포함하되 이에 국한되지 않고 크리에이터가 본 Roblox 약관의 준수하는 것 외에, 크리에이터가 제출하는 크리에이터의 중국 UGC의 각 아이템은 PRC 법률 및 규정과 중국 UGC 제출 체크리스트 문서("중국 UGC 요구 사항")를 준수해야 합니다.
7. **크리에이터의 중국 UGC 검토.** 중국 퍼블리셔가 독자적인 재량으로 Luobulesi 게임에 대한 게시를 위해 중국 플레이어에게 크리에이터의 중국 UGC를 배포할지 여부를 결정하기 전에 모든 검토 엔티티는 적합하다고 생각되는 UGC를 검토, 필터링 및 수정할 수 있습니다. 검토 엔티티의 검토와 중국 게시자의 게시에 대한 결정은 최종적입니다.
8. **크리에이터의 중국 UGC 배포 의무 없음.** 의심의 여지를 없애기 위해 Roblox와 해당 라이선스는 Luobulesi 게임에 중국 퍼블리셔에 의한 크리에이터의 중국 UGC 배포를 허용할 의무가 없으며, 중국 퍼블리셔는 Luobulesi 게임에 크리에이터의 중국 UGC를 게시할 의무가 없습니다.
9. **크리에이터의 중국 UGC 재필터링.** 해당 법률, 규정, 중국 UGC 요구 사항, 규칙, 정책 또는 기타 다른 이유로 변경된 경우 검토 엔티티는 (a) Luobulesi 게임에 게시된 크리에이터의 중국 UGC를 수정 또는 필터링할 수 있으며, 그리고/또는 (b) 언제든지 전체 또는 일부로 Luobulesi 게임에 크리에이터의 중국 UGC 배포 및 게시를 정지 또는 해지할 수 있습니다. 모든 검토 엔티티는 본 절에 따라 취한 조치와 관련하여 크리에이터에게 연락할 수 있으며 크리에이터는 크리에이터의 중국 UGC를 개선 또는 수정하고 이를 다시 게시하기 위해 제출할 수 있습니다.
10. **크리에이터의 중국 UGC에 대한 Robux 획득.** 크리에이터는 Luobulesi 게임에서 중국 플레이어에 의한 크리에이터의 중국 UGC 구매와 관련하여 Roblox로부터 Robux를 획득할 수 있습니다. 이러한 Robux는 DevEx 약관에 따라 계산됩니다.

11. **그룹 중국 UGC.** 그룹의 소유자 또한 이 Roblox 약관에 따라서 중국 플레이어에 의해 구매되도록 Luobulesi Game상에서 해당 그룹에 의해 만들어진 UGC를 제공할 수 있는 기회를 수락할지 여부를 선택할 수 있는 권한을 가지며, 크리에이터 약관의 3항이 계속 적용됩니다. 명확히 말해서, 그룹 UGC에 의해 획득되는 Robux는 DevEx 약관에 따라 창출되어야 합니다.

## ▼ 부록 B(일본)

---

### 1 ▼ 할당 및 인수

---

2021년 3월 31일(발효일)부터 일본 내 사용자와 관련하여 RobloxCorporation이 Robux 발급자로서 갖는 모든 권리, 의무, 이익, 청구 및 의무는 RobloxGodo Kaisha("Roblox 일본")에 양도 및 할당되고 인수됩니다. 서비스를 사용하여 사용자는 해당 이전 및 할당을 동의하고 승인합니다. 발효일 또는 그 이후에 Roblox 일본은 일본에서 사용자에게 Robux 발급자로 간주되어야 합니다.

### 2 ▼ Robux 특성

---

일본에서 Robux는 Roblox가 플랫폼에서 제공하는 서비스를 구입하는 경우에만 사용할 수 있습니다. 크리에이터가 만든 가상 아이템, 체험 및 기타 항목(각각 "크리에이터 아이템")과 관련하여 크리에이터가 크리에이터 아이템에 대한 전적 책임을 지는 경우 사용자는 Robux를 사용하여 Roblox 서비스를 구매해 크리에이터 아이템을 플랫폼에서 사용할 수 있습니다. 크리에이터 약관의 제4절 제b항을 포함하되 이에 국한되지 않은 Roblox 약관은 진술 원칙을 반영한 것으로 해석됩니다.

### 3 ▼ "획득한" Robux 및 DevEx 프로그램

---

크리에이터가 DevEx 프로그램에 참여하도록 허용되어 DevEx 프로그램에 따라 Robux를 획득할 수 있는 경우, 크리에이터는 크리에이터 약관의 제4절 제c항에서 명시된 대로 획득한 Robux를 실제 통화로 환전할 수 있습니다. 획득한 Robux는 크리에이터 약관의 제4절 제c항의 획득한 Robux에만 적용된다는 점에서 Roblox 일본이 발행한 Robux와 다릅니다.

### 4 ▼ 서비스를 통한 지급금 수령

---

크리에이터 약관 제4절 제a항 및 제4절 제b항을 포함하되 이에 국한되지 않고 Roblox 약관에 명시된 내용에 반대되는 사항에도 불구하고, 크리에이터 아이템에 대한 사용자의 지불은 플랫폼에서 사용자에게 크리에이터 아이템을 제공한 Roblox의 서비스의 대가로 Roblox에게 지급되며, 마치 Roblox는 크리에이터와 사용자에게 서비스를 제공함으로써 순전한 조력자 역할만을 하는 것처럼 크리에이터 아이템에 대한 모든 책임을 크리에이터가 부담합니다. Roblox는 크리에이터 약관의 제4절에 따라 크리에이터에게 지불하며 Roblox에 할당된 "Robux 지분"은 서비스, 고객 서비스의 특정 측면, 조정 및 기타 서비스를 제공하기 위한 지불에서 Roblox의 수수료를 구성하는 것으로 해석됩니다.

### 5 ▼ 관할권

---

개인인 경우(Roblox 약관을 기업 자격으로 또는 비즈니스 목적으로 수락한 경우는 제외), 사용자 약관의 제12절 제b항은 소비자 계약법 제10조를 일방적으로 위반하여 귀하의 이익을 침해하는 것으로 간주되는 한에 있어서는 적용되지 않습니다.

## 6 ▼ 책임 제한

---

개인인 경우(Roblox 약관을 기업 자격으로 또는 비즈니스 목적으로 수락한 경우는 제외), 사용자 약관의 제13절 제b항, 제13절 제c항 및 제14절에 명시된 '해당 법률이 허용하는 최대 한도까지'라는 문구는 '당사의 고의적 행위 또는 중과실로 인해 당사가 책임을 지는 상황이 아닌 경우'를 의미하는 것으로 해석되어야 합니다.

## 7 ▼ 우선 순위

---

Roblox 약관과 부수 조항 사이에 불일치 또는 상충이 있는 경우 부수 조항이 우선합니다.

## 8 ▼ 가격 및 세금

---

귀하가 [Roblox.com](https://www.roblox.com)에서 Robux, Roblox Premium 멤버십, 그리고 현지 통화를 통한 유료 액세스 체험을 구매하는 경우, Roblox Japan이 기록상의 판매상에 해당됩니다. 지급해야 하는 가격은 구매 시점에 명시된 가격이며 구매 시점에 달리 명시되지 않은 한, Roblox Japan이 귀하의 구매에 대해 적용된다고 평가한 일본 소비세가 포함됩니다.

# ▼ 부록 C(유럽 연합/유럽 경제 지역 및 영국)

---

## 1 ▼ 우선 순위

---

Roblox 약관과 부수 조항 사이에 불일치 또는 상충이 있는 경우 부수 조항이 우선합니다.

## 2 ▼ 법적 합의

---

- A. Roblox 약관에 반대되는 사항에도 불구하고, 사용자의 Roblox 약관에 대한 동의는 플랫폼에 가입함으로써 서명됩니다.
- B. 사용자는 생년월일을 제공하고, 사용자 이름과 비밀번호를 선택하고, '가입'을 클릭하여 플랫폼에 가입할 수 있습니다. 사용자는 언제든지 계정 설정을 통하여 등록 정보를 수정할 수 있습니다.
- C. 달리 다르게 동의되지 않은 이상 사용자는 서비스 사용과 관련하여 Roblox와 체결한 계약을 언제든지 종료할 수 있습니다. 종료의 발효일은 선택한 서비스에 따라 달라집니다.

## 3 ▼ Robux 및 가상 아이템 구매

---

사용자는 Robux를 사용하여 서비스에서 가상 콘텐츠를 구매할 능력을 가질 수 있습니다. 사용자는 서비스 내에서 표시된 가격으로 Robux를 구매할 수 있습니다. 사용자가 사용 가능한 Robux 중 하나를 선택하면 사용자는 사용자 계정 내에서 구매를 묻는 메시지를 수신하며 가능한 지불 방법 중 하나를 선택합니다. 현재 Roblox는 Roblox의 Xbox One 앱을 위한 인앱 구매뿐만 아니라 직불/신용 카드, PayPal, 기프트 카드(Roblox의 브라우저 앱의 경우), Google Play, iTunes, Amazon(Roblox 모바일 앱의 경우)를 통한 지불 방법을 제공합니다. Roblox의 합리적인 재량으로, Roblox는 때때로 이용 가능한 결제 수단을 변경할 수 있습니다. 구매 계약은 사용자가 "지금 결제" 버튼(또는 유사하게 지정된 구매 버튼)을 클릭하여 거래가 성공적으로 완료되는 순간 체결됩니다. 특히 사용자 약관의 제4절 제a항과 크리에이터 약관의 제4절에서 Roblox 약관을 벗어날 경우 크리에이터와 Roblox 간에 직접적인 계약 관계가 형성됩니다. 크리에이터와 사용자 간에는 직접적인 계약 관계가 없습니다. 귀하가 Robux 지불을 통해 가상 콘텐츠, 체험 및 기타 항목을 취득할 경우 해당 취득은 항상 귀하와 Roblox 간에 체결되며 크리에이터는 항상 Roblox를 대신합니다.

#### 4 ▼ Robux의 절대적 권리

---

사용자 약관 제3절 제e항에서 벗어난 경우로서, 사용자의 Roblox 가이드라인 또는 정책, Roblox 약관 위반과 관련된 경우를 제외하고 Roblox는 합리적인 재량에 따라 미래에 대해서만 영향이 있는(즉, Robux 사용자에게 이미 유효한 영향은 없음) Robux에 대한 Roblox의 절대적 권리를 Roblox가 본 부록 C 또는 구속력이 있는 해당 법률에 따라 사용자에게 제공해야 할 수 있는 통지, 환불, 배상 또는 책임에 영향을 받지 않고 행사할 수 있습니다. 사용자 약관의 제3절 제e항의 나머지 조항은 영향을 받지 않습니다.

#### 5 ▼ DevEx

---

크리에이터 약관의 제4절 제c항에서 벗어나는 경우 사용자는 Roblox에서 결정한 환율에 따라 획득한 Robux를 현실 화폐로 교환할 수 있습니다. 이 환율은 Roblox가 정한 요구 사항, 절차, 제한을 기준으로, 미래 영향에 대한 Roblox의 합리적인 재량에 따라(예: 인플레이션 변동을 보상하기 위한 목적) 수정될 가능성이 있습니다. DevEx 프로그램의 현재 환율과 일반적인 요구 사항, 정책, 제한은 [여기](#)에서 확인할 수 있습니다.

#### 6 ▼ 사용자의 법적 권리와 결제 환불 가능 여부

---

- A. 서비스가 제대로 작동하지 않거나 Roblox 사용자 계약서에 설명된 바와 다르거나 이에 부합하지 않을 경우 사용자는 추가 법적 권리와 구제 권리를 가집니다.
- B. Roblox 약관의 어떤 내용도 해당 법률에 따라 사용자가 가질 수 있는 환불에 대한 법적 권리를 제한하지 않습니다.

#### 7 ▼ 책임 제한

---

사용자 약관의 제13절 제b항-제c항과 제14절 및 크리에이터 약관의 제10절은 적용되지 않습니다. 또한 사용자 약관 2(g), 3(c) 및 (e), 4(d), 6(b), 9(b)-(c), 13(a)와 크리에이터 약관 5(a)(ii)에 명시된 책임 제한은 적용되지 않습니다. 대신 Roblox는 본 조항에 따라 전적으로 손해에 대한 책임을 집니다.

- A. Roblox의 법적 대리인 또는 지정된 대리인이 수행한 위반에 따른 사망, 신체 또는 건강상의 상해뿐만 아니라 보장된 특성의 결여로 인한 손해 또는 사기 의도의 경우에도 Roblox의 책임은 무제한입니다.
- B. Roblox, Roblox의 법적 대리인 또는 Roblox의 지정 대리인의 고의 또는 중대한 과실로 인해 발생한 손해에 대한 Roblox의 책임은 무제한입니다.



- C. 계약상의 핵심 의무를 약간 부주의하게 위반하는 경우 본 부록 C의 제7절 제A항, B항, D항에 명시된 경우를 제외하고 Roblox는 일반적으로 예측이 가능한 손상 금액에 대해서만 책임을 집니다. 계약상 핵심 의무는 추상적으로 계약의 이행이 처음부터 적절하게 이행할 수 있도록 하고 계약 당사자가 정기적으로 의존할 수 있는 의무입니다.
- D. 필수 해당 법률에 따른 책임은 영향을 받지 않습니다.
- E. 손해 배상 청구에 대한 제한 기간은 1년으로 하되 법정 소멸 시효가 적용되는 본 부록 C 제7절 제A항, 제B항, 제D항의 경우에는 제외합니다.

### 8 ▼ 준거법, 관할권 및 재판지

---

- A. 사용자 약관의 제12절에서 벗어나는 경우 사용자의 거주지 의무법이 캘리포니아 법률보다 더 유리한 범위 내에서 사용자의 거주지 법률이 적용됩니다.
- B. Roblox와 사용자 간의 계약이 제17조 규정 EU 1215/2012의 의미에서 소비자 계약으로 간주되는 한 사용자 약관의 제12절에 따른 관할권 및 재판지 선택은 적용되지 않습니다.

### 9 ▼ 분쟁 해결/중재

---

- A. 사용자가 소비자인 경우(즉, Roblox와 계약할 때 사용자의 거래, 비즈니스, 기술 또는 직업 외에 목적을 위해 행동하는 개인) 사용자 약관의 제11절 제b항 및 제c항은 적용되지 않으며, 사용자 약관의 제10절 및 제11절 제a항과 크리에이터 약관의 제7절 제b항은 법정에 대한 당사자의 청구를 배제하거나 제한하지 않습니다.
- B. Roblox는 소비자 중재 패널과의 다른 분쟁 해결 계획에 참여할 필요도, 참여할 의사도 없습니다. 대신 Roblox는 사용자 약관의 제10절에 명시된 것처럼 갈등을 해결하기 위해 노력합니다. 참고로 유럽 연합 집행 기관은 관심이 있을 수 있는 유럽 연합의 대안적인 분쟁 해결에 대한 정보를 제공하는 온라인 분쟁해결 플랫폼(<http://ec.europa.eu/consumers/odr/>)을 조직했습니다. 이 조항은 EU 사용자가 디지털 서비스법 제21조에 따라 인증된 법정 외 분쟁 해결 기관을 이용할 수 있는 권리(적용되는 경우)를 저해하지 않습니다. 자세한 내용은 <https://en.help.roblox.com/hc/ko/articles/13061336948244-EU-Digital-Services-Act>에서 확인하시기 바랍니다.

### 10 ▼ 캘리포니아주 거주자에 대한 통지

---

사용자 약관의 제16절은 적용되지 않습니다.

### 11 ▼ 존속

---

Roblox 약관의 제17절 제b항에 나열된 절과 더불어 본 부록 C의 제7절은 계약이 종료되어도 효력이 지속됩니다.

### 12 ▼ 전자적 통신에 대한 동의

---

사용자 약관의 제17절 제f항은 적용되지 않습니다. Roblox가 제품 또는 서비스의 판매와 관련하여 사용자의 이메일 주소를 받은 경우 Roblox가 사용자에게 무료 및 쉬운 방법으로 이의를 제기할 수 있는 기회를 명확하게 제공했다면 Roblox 자체의 유사한 제품 또는 서비스에 대한 직접 마케팅에 사용할 수 있으며 사용자가 초기에 해당 사용을 거부하지 않은 경우 컬렉션 또는 각 메시지에 사용자의 이메일 주소를 사용합니다.

## 13 ▼ 철회권

사용자가 소비자인 경우(즉, Roblox와 거래할 때 사용자의 거래, 비즈니스, 기술 또는 직업 외에 목적을 위해 행동하는 개인) 사용자는 다음 조건하에 체결된 모든 계약을 철회할 수 있습니다.

### A. 철회권 행사에 대한 정보

1. **철회권.** 아래 제13절 제D항에 따라 사용자는 어떠한 이유도 없이 14일 이내에 본 계약을 철회할 권리가 있습니다. 철회 기간은 본 계약 종료 날부터 14일 후에 만료됩니다. 철회권을 행사하려면 사용자는 Roblox(Roblox Corporation, 고객 지원 센터, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403 또는 (888) 858-2569)에게 사용자의 본 계약에서의 철회 결정을 분명한 성명서(즉, 우편으로 보내는 서면)로 알려야 합니다. 사용자는 아래 참조된 모델 철회 양식을 사용할 수 있지만 필수는 아닙니다. 전자상으로 모델 철회 양식을 작성하여 제출하거나, [고객 지원 양식](#)을 통해 당사 웹사이트에서 다른 분명한 성명서로 제출할 수 있습니다. 본 선택지를 사용할 경우 Roblox는 내구성이 있는 매체(예: 서신)를 사용하여 즉시 이러한 철회를 수령했음을 확인하는 메시지를 발송합니다.

철회 기한을 맞추기 위해서는 철회 기간이 만료가 되기 전에 사용자의 철회권 행사에 대한 사용자 통지를 발송하는 것으로 충족됩니다.

2. **철회 영향.** 사용자가 본 계약에서 철회하는 경우 Roblox는 배송 비용(Roblox가 제공하는 가장 저렴한 유형의 일반 배송이 아닌 사용자가 다른 유형의 배송을 선택하여 발생하는 추가 비용은 제외)을 포함하여 사용자로부터 받은 모든 지불금을 사용자가 본 계약에서 철회하기로 결정한 사실을 Roblox에게 통보한 날로부터 14일 이내에 어떠한 지연 없이 사용자에게 변제합니다. Roblox는 사용자가 명시적으로 달리 동의하지 않는 최초 거래에 사용된 사용자의 지불 방법과 동일한 방법으로 본 변제를 수행하며 어떤 경우에도 사용자는 본 변제의 결과로 수수료를 부담하지 않습니다.

철회 기간 동안 서비스 이행을 요청한 경우 본 계약의 철회를 고지하기 전까지 제공된 서비스에 대해 전체 계약 대비 비례 금액을 당사에 지불해야 합니다.

### B. 모델 철회 양식

(계약에서 철회하려는 경우에만 이 양식을 작성하여 반환하십시오.)

받는 사람: Roblox Corporation, 고객 지원 센터, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403.

- 나/우리(\*)는 이에 따라 나/우리(\*)가 다음 상품의(\*)/다음 서비스 조항에 따라(\*) 판매 계약을 철회함을 통지합니다.
- 주문 날짜(\*)/수령 날짜(\*)
- 소비자 이름
- 소비자 주소
- 소비자 서명(본 양식을 서면으로 통지하는 경우에만 해당)
- 날짜

\_\_\_\_\_  
(\*) 적절한 경우 삭제.

- C. **철회권 예외.** 사용자의 사양에 맞게 또는 명확하게 맞춤화된 상품 공급에 대한 원격 또는 오프 프레미스 계약과 관련해서는 철회권이 존재하지 않을 수 있습니다.

### D. 철회권 만료.

다음과 같은 경우 철회권이 즉시 만료됩니다.

1. 서비스가 완전히 이행되고 난 후 서비스 계약(Roblox가 계약을 완전히 이행하면 철회권을 잃을 수 있음을 사용자가 알고 사전에 동의하여 서비스 이행이 시작된 경우에만 계약이 사용자에게 지불 의무를 요구하는 경우만 해당)
2. 유형 매체로 제공되지 않는 디지털 콘텐츠 공급에 대한 계약(이행이 시작되고, (i) 사용자가 철회권 기간 중 서비스 이행을 시작하는 데 동의한 경우 (ii) 사용자가 이에 따라 사용자의 철회권을 잃게 된다는 사실에 동의한 경우 (iii) Roblox가 철회 기간 만료 전 Roblox의 계약 이행과 철회권 만료 동의에 대한 사용자의 동의를 명시하여 사용자에게 계약 확인을 제공한 경우, 계약이 사용자에게 지불 의무를 요구하는 경우)

## 14 ▼ 저작권

---

크리에이터 약관 제2절 제b항과 관련한 내용을 비롯해 Roblox 약관의 어떤 내용도 저작권을 사용할 수 있는 자료 사용에 대한 보상의 법적보호권에 영향을 미치지 않습니다.

Roblox는 플랫폼과 서비스, 그리고 기타 모든 제공되는 콘텐츠 종류에서 텍스트와 데이터를 마이닝할 권리를 보유합니다.

## 15 ▼ 호환 기기

---

사용자는 [여기](#)에서 서비스를 사용할 수 있는 호환 가능한 기기에 관한 정보를 확인할 수 있습니다.

## 16 ▼ EU 테러 콘텐츠 온라인 규제 확산

---

Roblox는 테러리스트 콘텐츠 온라인 배포(테러리스트 온라인 콘텐츠 규정)에 관한 2021년 4월 29일 유럽 입회 및 의회 규정(EU) 2021/784에 따라 독일의 DP-Dock COR 서비스 GmbH를 대표 및 연락처로 임명했으며, 이는 [여기](#)를 통해 연락할 수 있습니다.

## 17 ▼ 반복적인 오용

---

Roblox는 사용자 약관의 제2절 제g항 외에도 Roblox의 이의 신청 시스템 또는 불법 콘텐츠 통지 양식을 반복적으로 또는 심각하게 오용하는 사용자 또는 비사용자가 제출한 (i) 이의 신청 또는 (ii) 불법 콘텐츠 통지 처리를 거부할 수 있습니다. 이러한 오용의 예로는 입증되지 않은 통지 또는 이의 신청을 빈번하게 제공하거나 어떠한 정보 없이 대량의 이의 신청 또는 통지를 제출하는 것을 포함하여 이의 신청 또는 통지 시스템을 남용하는 것을 들 수 있습니다. 이러한 거부 과정에서 사용자의 이의 신청 시스템 또는 불법 콘텐츠 통지 양식 사용 내역 및 오용 심각성 등을 고려할 수 있습니다. 거부 기간은 위반 정도에 따라 달라질 수 있습니다. Roblox는 불법 콘텐츠를 반복적으로 게시하는 사용자의 계정을 일시 정지하거나 영구 정지할 수도 있습니다. 이러한 일시 정지 및 영구 정지 시 사용자의 콘텐츠 위반 내역 및 오용 심각성을 등을 고려할 수 있습니다. 일시 정지 기간은 위반 정도에 따라 달라질 수 있습니다. Roblox는 그렇게 하기에 부적절하지 않는 한 일시 정지 또는 영구 정지를 사전에 통보하고 귀하가 이러한 조치에 동의하지 않는 경우 귀하는 이의를 신청할 수 있습니다.

## 18 ▼ 가상 콘텐츠 추천 및 순위

---

Roblox 기능(예: 마켓플레이스 및 체험 검색과 같은 기능)에 따라 Roblox는 사용자와 크리에이터에 가장 관련성이 높은 검색 결과 및 추천을 제공하기 위해 다양한 요소를 사용합니다. 각각에 적용되는 요소 및 상대적 중요도 범주는 해당 검색 또는 추천 기능에 따라 다릅니다. 또한 일부 기능의 경우 Roblox는 사용자와 크리에이터에 검색 또는 추천 기능 근처에서 찾을 수 있는 제시된 결과 또는 추천 순서를 수정할 수 있는 옵션을 제공합니다. Roblox에서의 추천 및 순위 지정 방법에 대한 자세한 내용은 [여기](#)를 참조하십시오.

## 19 ▼ 통지 및 이의 신청

---

Roblox가 가상 콘텐츠 액세스를 제한할 때마다 Roblox는 사용자 약관의 제2절 제f항 외에도 사용자에게 이러한 결정을 통보하고 사용자에게 이의를 신청할 수 있는 기회를 제공합니다. Roblox는 이러한 결정을 내릴 때 당면한 위반 사항을 고려하는 것 외에도 사용자의 Roblox 사용 내역과 사용자가 Roblox 정책을 반복적으로 위반했는지 여부도 고려합니다. 특정 정책을 지속적으로 위반하면 더 엄중한 결과(예: 경고, 타임 아웃, 일시 정지 등)로 이어질 수 있습니다. 유럽 연합 사용자는 Roblox의 최초 결정 후 최대 6개월 동안 이러한 결정에 대해 이의를 신청할 수 있습니다. Roblox는 이의 신청 요청을 검토할 때 위반 심각성, 사용자의 이의 신청 이유 및 플랫폼 상에서 이루어진 사용자 행동을 전체적으로 고려합니다. 일부 경우, 이의 신청은 쉽게 적용할 수 없을 수도 있습니다(예: 일시 정지가 이미 해제된 20분 시간 초과와 같이 시간이 경과된 결과). 현지 법률에 규정되어 있는 경우, Roblox가 Roblox 약관 및 이 보충 규정을 위반하여, 귀하의 가상 콘텐츠에 대한 액세스를 제한하거나, 귀하의 계정을 정지 또는 종료시키는 경우, 사용자는 Roblox를 상대로 계약 위반을 이유로 청구를 제기할 권리를 보유할 수도 있습니다.

## 20 ▼ 프랑스 거주자

사용자 약관 제11절 제a항에 설명된 필수 비공식 분쟁 해결 절차를 완료한 후에도 분쟁이 해결되지 않은 경우 프랑스 거주자는 무료로 다음 중재 기관에 문제를 제기할 수 있습니다. IEAM (Institut d'Expertise, d'Arbitrage et de Médiation), 31bis-33 rue Daru 75008 Paris, <https://www.ieam.eu/demande-de-mediation>.

## ▼ 부록 D(베트남)

이 파트 A의 보충 규정은 베트남에 있는 사용자 및 크리에이터에게 적용됩니다. Roblox 약관과 이 보충 규정 사이에 불일치하거나 상충되는 내용이 존재하는 경우, 보충 규정의 효력이 우선합니다.

### A ▼ 파트 A - 베트남 사용자

- 베트남 플레이어 약관** 베트남 사용자는 Roblox-VNG 애플리케이션 및 그 연관 서비스(“**Roblox Vietnam**”)를 이용해야 합니다. Roblox Vietnam은 Roblox 사용자 약관 대신 Roblox Vietnam의 이용에 적용되는 별개의 약관에 따라 Minh Phuong Think Communication Company Limited(“**베트남 퍼블리셔**”)에 의해서 베트남에서 퍼블리싱되고 운영됩니다. 모든 사용자의 안전을 보장하기 위해서, Roblox Vietnam에서 이루어지는 귀하의 모든 활동은 반드시 [커뮤니티 규정](#)을 준수해야 합니다.
- 베트남 크리에이터** 베트남 크리에이터는 체험 및 가상 콘텐츠를 만들기 위해서 Roblox Studio 및 연관 서비스를 이용할 수 있습니다. Roblox Studio 및 연관 서비스는 Roblox Corporation에서 제공합니다. 귀하가 베트남 크리에이터인 경우, Roblox Studio 및 연관 서비스에 대한 귀하의 이용 행위 및 귀하가 그것들을 이용해서 제공하는 체험과 가상 콘텐츠는 Roblox [크리에이터 약관](#)(Roblox VNG에서 이루어지는 발표에 관해서는 이 보충 규정의 파트 B에 의하여 변경되는 바에 따름)에 의하여 규율됩니다.

Roblox에 의하여 제공되는 일정한 크리에이터 관련 서비스에 대한 귀하의 이용 행위에 대해서는 [개발자 환전 이용 약관](#) 및 [크리에이터 상점 약관](#) 등을 포함하되 이에 국한되지 않고, 해당 서비스에 적용되는 추가 약관 또한 적용될 것입니다.

### B ▼ 파트 B - ROBLOX VIETNAM을 통한 크리에이터의 UGC의 발표

이 파트 B의 보충 규정은 Roblox Vietnam를 통하여 이루어지는 크리에이터의 UGC의 발표 및 배포에 적용됩니다. 이러한 보충 규정은 베트남 내외에 있는 모든 크리에이터에게 적용됩니다. Roblox 크리에이터 약관과 이 보충 규정 사이에 불일치하거나 상충되는 내용이 존재하는 경우, 이 보충 규정의 효력이 우선합니다.

- 1. 발표.** 현지 규정을 준수하기 위해서, Roblox Vietnam 및 연관된 UGC는 베트남 퍼블리셔에 의해서 베트남에서 발표되고 운영됩니다. 귀하는 귀하의 크리에이터 UGC가 Roblox 크리에이터 약관의 2(b)ii항에 따라 Roblox의 서브라이선스 사용자로서 베트남 퍼블리셔에 의하여 Roblox Vietnam의 사용자(“**베트남 사용자**”)에게 제공될 수도 있다는 점을 인정하고, 이에 동의합니다.
- 2. 구매.** 현지 규정을 준수하기 위해서, 베트남 플레이어는 크리에이터로부터 직접 UGC를 구매할 수 없습니다. 그 대신, 반드시 베트남 퍼블리셔로부터 구매해야 합니다. 베트남 플레이어가 베트남 퍼블리셔로부터 크리에이터의 UGC를 구매하는 경우, 베트남 플레이어에 의한 크리에이터 UGC의 구매(Robux를 대가로 하든, 대가 없이 이루어졌든 불문함) 크리에이터와 해당 베트남 플레이어 사이에서 어떠한 형식의 계약 관계도 수립하지 못합니다. 오히려, 크리에이터의 UGC는 베트남 퍼블리셔에 의해서 베트남 플레이어에게 서브라이선스가 부여됩니다. Roblox 크리에이터 약관 4(b)항에 따라 획득한 Robux 및 관련되는 Robux 할당을 받을 수 있는 크리에이터의 자격을 계산하기 위한 목적상, 해당 구매 거래는 베트남 외부의 플레이어에게 크리에이터로부터 직접 판매된 경우에 적용되는 것과 동일한 방식으로 처리됩니다. Roblox 크리에이터 약관 2(b)항 및 4항은 해당 조항들이 이 보충 규정과 상치되는 범위까지, Roblox Vietnam에서 이루어지는 크리에이터의 UGC에 대한 발표, 배포 또는 구매에 관해서 위에 따라 수정된 것으로 간주됩니다.
- 3. Roblox Vietnam을 마케팅하기 위해 크리에이터의 UGC를 사용할 수 있는 라이선스.** 크리에이터는 크리에이터가 자신의 크리에이터 UGC에 대해 가질 수 있는 모든 저작권을 보유하고 있습니다. 크리에이터는 Roblox Vietnam 또는 서비스의 홍보 및 마케팅과 관련하여 현재 알려져 있거나 이후에 개발되는 일체의 배포 매체나 채널에서 크리에이터의 UGC 및 연관된 사용자 이름을 전체적 또는 부분적으로 사용할 수 있는 영구적이고, 취소할 수 없으며, 비독점적이고, 로열티 무료이며, 양도할 수 있고, 타인(베트남 퍼블리셔를 포함하되 이에 국한되지 않음)에게 다단계로 서브라이선스를 부여할 수 있는 권한이 포함된 라이선스를 Roblox에 부여하기로 동의하고, 이 약관에 의해서 실제로 부여하며, 이는 크리에이터가 GDPR에 따른 잊혀질 권리 또는 그 밖의 개인정보 보호 법률에 따른 이에 준하는 권리를 행사한 경우라 할지라도 마찬가지입니다. 크리에이터의 UGC를 사용해서 Roblox Vietnam 또는 서비스를 마케팅 및 광고할 수 있는 권리에는 크리에이터의 승인을 받지 않고 서비스의 일부로서 전적으로 크리에이터의 UGC를 홍보하는 것에 중점을 둔 마케팅 및 광고(Roblox가 합리적으로 결정하는 바에 따름)에서 크리에이터의 UGC를 사용하는 것이 포함되지 않지만, Roblox는 Roblox가 결정하는 바에 따라서, Roblox Vietnam 또는 서비스를 홍보, 마케팅 또는 광고하기 위해서 크리에이터의 승인 없이도 크리에이터의 UGC를 다른 UGC 또는 자료와 함께 일반적으로 언급할 수 있습니다. Roblox는 Roblox Vietnam 또는 서비스를 홍보하기 위해서 비상업적 및 교육적 용도로 크리에이터의 UGC를 사용할 수도 있습니다(어떤 사용이 비상업적 또는 교육적인지 여부는 Roblox가 합리적으로 결정함).
- 4. 크리에이터의 UGC에 대한 검토.** 명확히 말해서, Roblox는 Roblox Vietnam에서 크리에이터의 UGC가 베트남 퍼블리셔에 의하여 배포되도록 허락해야 할 의무가 없으며, 베트남 퍼블리셔는 Roblox Vietnam에서 크리에이터의 UGC를 발표해야 할 의무가 없습니다. 베트남에서 발표하기 위한 체험 및 가상 콘텐츠의 적합성에 대해서는 그 발표 전이나, 발표 후 언제든지 Roblox, 베트남 퍼블리셔 및/또는 현지 감독 당국에 의한 검토를 받게 될 수 있습니다. Roblox 및 베트남 퍼블리셔는 언제든지 어떤 이유로든, 전체적 또는 부분적으로, Roblox Vietnam에서 이루어지는 크리에이터의 UGC에 대한 배포 및 발표를 필터링하거나, 정지하거나, 종료시킬 수 있는 절대적 재량이 있습니다. 이러한 조치에 관한 Roblox 및 베트남 퍼블리셔의 결정은 종국적입니다. 당사의 전적인 재량에 따라, Roblox는 이 조항에 따라 취해지는 조치와 관련하여 크리에이터에게 연락할 수 있으며, 크리에이터는 해당 크리에이터의 UGC를 시정하거나 수정하여, Roblox Vietnam에서 발표하기 위해 다시 제출할 수 있는 기회를 부여받게 될 수도 있습니다.

*Effective Date: January 6, 2025*

*Last Updated: January 6, 2025*